Руководство по распознанию судов
Спутник Боевого Капитана: Книга 2

Замысел: Дэйл «Слейд» Хенсон
Редактирование: Джон Д. Рэйтлифф
Рисунок обложки: Эрик Олсон
Картография: Дизель
Внутренние иллюстрации: Марк Нельсон, Дизель, Стефен Д. Салливан
Типография: Анджелика Локотц

Благодарность: Анне Браун, Тимоти Б. Брауну, Дэвиду «Зебу» Куку, Андриа Хэйдэй, Колину Мак-Комбу, Брюсу Несмиту, Иону Пиккенсу, Стивену Шенду, Дори «Варвару» Уотри и Стиву «Старине» Уинтеру.
Преособеннейшая благодарность: Джеффу Грабу и Джеймсу М. Уорду.

Перевод: Златолюб Роскошный

Введение

… Полными страха глазами капитан Икар озирал инфернальные глубины дикого космоса. Он знал, там был он: издевающийся, сжимающий когти, поджидающий подходящего момента для удара. Неожиданно член экипажа мошенник Пальцы заорал от ужаса и смертельной боли – его незащищенную грудь пронзил снаряд из баллисты, разбрызгав по палубе темную красную кровь. Экипаж разразился паническими воплями, многие устремились к спасательным шлюпкам.

Икар отчаянно выкрикивал команды своему эльфийскому экипажу, в то время как к его военкору летела мерзопакость на крыльях летучей мыши, но его глас был гласом вопиющего в пустыне. Все что они могли сделать – это замереть, охваченные страхом, когда 180-тифутовый кошмар вгрызся в тело их корабля, терзая его нежное подбрюшье чудовищными кристаллическими когтями. Заклинатели начали обстрел своими заклинаниями, но добились только того, что все заклинания были с неумолимой жестокостью отбиты назад.

Пираты хлынули на эльфийский корабль с яростью, неведомой со времен Войн Нелюдей. Доныне Икар и представить не мог, что повстречает что-то подобное. Он оглядел мертвых и умирающих подчиненных и разрыдался. Икар склонил голову, ожидая наихудшего. «Как сражаться с таким монстром?» - подумал он в тот момент, когда безжалостная пиратка замахнулась на него алебардой. Единственным ответом была слезинка, катящаяся по его холодной щеке…

«Как сражаться с таким монстром»? Этот вопрос срывался со многих капитанских губ, когда им встречался кажущийся неодолимым противник. Без сомнения, эти же слова срывались и с ваших губ. Если срывались, значит это руководство для вас.

Терминология

Название: обычное название описываемого типа корабля.

Построен: расы, которые строят корабли этого типа.

Преимущественно используется: основные расы, ходящие на этом типе кораблей. Прочие расы могут пользоваться кораблями этого типа, но указываются только самые основные пользователи.

Стоимость: цена, запрашиваемая аркнийцами за новое, немодифицированное судно. Модификации, улучшения или повреждения могут сильно изменить эту сумму.

Тоннаж: тоннаж корабля определяет его очки корпуса (HP), а также численность экипажа и пассажиров, которых можно взять на борт без угрозы их здоровью.

Очки корпуса (HP): количество повреждений, которые может вынести корабль, прежде чем развалиться на части. Одно очко корпуса равняется 10 очкам повреждения (1 HP = 10 hp).

Экипаж: число перед чертой означает количество матросов, необходимых для управления судном без ущерба для маневренности. Сюда относятся офицеры, кормчий и навигатор, но не орудийные расчеты. Число после черточки означает максимальное количество пассажиров и матросов человеческих размеров, которых можно взять на борт, не истощая воздушную оболочку корабля. Многие корабли обычно несут экипаж, превышающий это количество, но это рискованная процедура, подвергающая опасности корабельные запасы воздуха.

Класс маневренности (MC): показатель корабельной маневренности. Влияет на способность корабля разворачиваться и уклоняться в бою. Самый лучший класс A, самый худший – G.

Посадка: может ли корабль безопасно садиться на воду, или на землю, не получая повреждений. Сюда не входит стыковка с кораблями на орбите или способность пользоваться космическими доками. Если указана величина в процентах, то это вероятность с которой судно может благополучно сесть на поверхность данного типа (воду или землю).

Показатель бронезащиты (AR): прочность корабельного корпуса, грубый эквивалент AC персонажа.

Спас-броски: категория спас-бросков для корабля. См. таблицу спас-бросков в «Сражение меж звезд».

Тип движителя: вид волшебного кормила, обычно используемого на этом типе кораблей. Замена и альтернативные варианты – дело обычное, но в основном этот тип движителя лучше всего подходит для этого корабля.

Скорость (SR): скорость корабля в бою (бой происходит на тактической скорости). У кораблей, использующих главное или малое кормила, скорость будет варьироваться в зависимости от уровня заклинателя, управляющего кормилом и типом самого кормила.

Стандартное вооружение: типичное вооружение для этого типа корабля, включая расчеты для заряжения и стрельбы (они считаются отдельно от экипажа, необходимого для маневрирования). После каждого орудия дана дуга огня, указывающая, в каких направлениях может оно стрелять: носовое (Н), кормовое (А), левого борта (ЛБ) и правого борта (ПБ).

Грузовая вместимость: размеры пространства, доступного для грузов, пассажиров и прочей всячины. Эти размеры – это то, что осталось сверх предназначенного для экипажа, вооружения и кормила пространства. Грузовое пространство можно заполнить провиантом, товарами, пассажирами или дополнительным оружием.

Длина по килю: длина корабельного корпуса от носа до кормы.

Ширина по бимсу: ширина корабельного корпуса в самом широком месте.

Описание: общие сведения о корабле и его внешнем виде. В этом разделе также даются подробности о наиболее распространенных применениях этого типа судов.

Корабли вселенной «Летучий Корабль»

Название: Ангел (Ahgelsheap)

Построен: Кобольдами
Преимущественно используется: Кобольдами
Стоимость: 33,000gp
Тоннаж: 33 тонны
Очки корпуса (HP): 33
Экипаж: 8/33
Класс маневренности (MC): C
Посадка – на землю: Да

Посадка – на воду: Нет
Показатель бронезащиты (AR): 6
Спас-броски: Толстое дерево
Тип движителя: Малое кормило
Скорость (SR): Зависит от кормчего
Стандартное вооружение:
2 Средних баллисты (Н)
Расчет: 2 у каждой
1 Средняя катапульта (К)
Расчет: 3
Дробящий таран (Н)
Грузовая вместимость: 21 тонна
Длина киля (KL): 130 футов
Ширина бимса (BW): 135 футов

Описание: Эти простые, но многоцелевые корабли, редко встречающиеся в наши дни, были становым хребтом космических сил кобольдов, пока их всех не стер с лица пустоты эльфийский флот в ходе Войн Нелюдей. Названные в честь легенды кобольды о прекрасном, крылатом создании, исцеляющем павших воинов, эти корабли обладали отчетливо выступающими крыльями, что делало их хорошо приспособленными для движения в планетарной атмосфере.

Приведенная выше численность экипажа дана для людей. Для кобольдов и прочих существ размера S, минимальные размеры экипажа 12, максимальные 66.

Ныне ангелы в основном используются как торговые суда. Однако ходят слухи, что остались еще несколько действующих боевых кораблей кобольдов. Окрашенные в черный цвет и укрытые заклинаниями невидимости, эти «Ночные ангелы» столь же смертоносны, сколь (по счастью) и редки.

Название: Рогач (Antlership)

Построен: Неизвестно
Преимущественно используется: Нежитью
Стоимость: 75,000-150,000gp
Тоннаж: 50-100 тонн
Очки корпуса (HP): 50-100
Экипаж: 5-10/50-100
Класс маневренности (MC): E
Посадка – на землю: Нет
Посадка – на воду: Нет
Показатель бронезащиты (AR): 3
Спас-броски: Кость
Тип движителя: Главное кормило
Скорость (SR): Зависит от кормчего
Стандартное вооружение:
2 Легких катапульты (360^0)
Расчет: 1 у каждой
2 Тарана (особых) (Н)
Грузовая вместимость: 25-50 тонн
Длина киля (KL): 45 футов
Ширина бимса (BW): 250 футов

Описание: Теоретически рогачи строятся из рогов небесных тварей, размером с Гаргантюа. Однако в наши дни ни один космоход не видел самих существ – по крайней мере, если и видел, то не прожил достаточно долго, чтобы рассказать об этом. У каждого рогача два тарана, по одному для каждой ветви логов. Для большинства атак эти тараны считаются дробящими, однако, при критическом броске попадания 19 или 20, они прокалывают корпус вражеского судна.

На этих судах только одна палуба, поэтому волшебное кормило расположено в прямой видимости вражеских орудийных расчетов. По этой причине, рогачам свойственно иметь 2d4 «кормил», разбросанных по кораблю, но только одно из них может двигать корабль, хотя кормчие есть на всех. Когда персонаж пытается атаковать и вывести из строя кормило, то DM должен еще до отыгрыша заявленного выстрела определить, которое из них настоящее.

Название: Аргоси (Argosy)

Построен: Гравами
Преимущественно используется: Гравами
Стоимость: 300,000gp
Тоннаж: 150 тонн
Очки корпуса (HP): 150
Экипаж: 55/200
Класс маневренности (MC): D
Посадка – на землю: Да
Посадка – на воду: Нет
Показатель бронезащиты (AR): 0
Спас-броски: Камень
Тип движителя: Грав-кормило
Скорость (SR): Зависит от кормчего
Стандартное вооружение:
2 Тяжелых баллисты (Н, К)
Расчет: 4 у каждой
2 Средних баллисты (ЛБ, ПБ)
Расчет: 2 у каждой
Грузовая вместимость: 100 тонн
Длина киля (KL): 175 футов
Ширина бимса (BW): 175 футов

Описание: Корабль гравов, аргоси, сильно напоминает цитадель карликов. Каменная поверхность корабля изрыта кратерами, почти как у безвоздушной луны. Некоторые кратеры – замаскированные орудийные порты.

Одна часть аргоси выровнена, что позволяет ему садится и брать на борт пассажиров и ценный груз. Большая часть внутреннего пространства отводится под грузы: руду и каменья. В грузовых трюмах спят как гравы шахтеры, так и их бригадиры-элита.

Вооружение аргоси строго для обороны. Баллисты укрыты в глубоких кратерах, чтобы сохранить безобидность внешнего облика корабля. Одна из любопытных черт аргоси заключается в том, что воздушная оболочка корабля полностью находится в полом внутреннем пространстве корабля. Наружная часть корабля вообще не притягивает никакой атмосферы, несмотря даже на наличие гравитации. Это помогает поддерживать иллюзию безжизненной скалы, предпочитаемую гравами для своего корабля.

Название: Армада (Armada)

Построен: Эльфами
Преимущественно используется: Эльфами
Стоимость: 400,000gp
Тоннаж: 100 тонн
Очки корпуса (HP): 100
Экипаж: 40/100
Класс маневренности (MC): D
Посадка – на землю: Нет
Посадка – на воду: Нет
Показатель бронезащиты (AR): 5
Спас-броски: Керамика
Тип движителя: Главное кормило
Скорость (SR): Зависит от кормчего
Стандартное вооружение:

6 Тяжелых катапульт (3 – ЛБ, 3 – ПБ)
Расчет: 5 у каждой
6 Тяжелых баллист (3 – Н, 3 – К)
Расчет: 4 у каждой
2 Тяжелых джеттисона (К)
Расчет: 4 у каждого
3 Бомбарды (Н, ЛБ, ПБ) (Необязательно)
Расчет: 3 у каждой

Грузовая вместимость: 50 тонн
Длина киля (KL): 300 футов
Ширина бимса (BW): 30 футов

Описание: Самый большой из эльфийских кораблей, армада приберегается исключительно для эльфийских наций. Владение армадой кем-либо еще карается смертью от рук эльфийского флота.

Эльфийская армада строится в форме похожего на бабочку тела, но крылья выпрямляются и укрепляются, чтобы их верхние поверхности служили посадочными площадками для эльфийских мотыльков.

Главное применение армады – база для крупных военных действий. Тяжелая огневая мощь и комплект мотыльков делает армады особенно смертоносными. У каждой армады 40 мотыльков (5 из них с волшебными кормилами), применяемых как ударные суда, чтобы выводить из строя тяжелое оружие противника или захватывать его мостик.

Название: Армада, Монарх (Armada, Monarch Class)

Построен: Эльфами (устаревшая модель)
Преимущественно используется: Драу
Стоимость: 400,000gp
Тоннаж: 100 тонн
Очки корпуса (HP): 100
Экипаж: 40/100
Класс маневренности (MC): D
Посадка – на землю: Нет
Посадка – на воду: Нет
Показатель бронезащиты (AR): 4
Спас-броски: Керамика
Тип движителя: Главное кормило
Скорость (SR): Зависит от кормчего

Стандартное вооружение:
2 Тяжелых катапульты (Н)
Расчет: 5 у каждой
4 Тяжелых баллисты (2 – Н, 2 – К)
Расчет: 4 у каждой
2 Тяжелых джеттисона (К)
Расчет: 4 у каждого
2 Бомбарды (ЛБ, ПБ)
Расчет: 3 у каждой
Грузовая вместимость: 50 тонн
Длина киля (KL): 300 футов
Ширина бимса (BW): 50 футов

Описание: Лишь полдюжины этих редких кораблей были построены эльфами до начала Войн Нелюдей, ныне они сняты с производства. Конфигурация монарха значительно отличается от более распространенной армады, находящейся сейчас в эксплуатации. Цитадель не строится поверх тела корабля, а вырезается из него. Подобно современным армадам, монархи преимущественно использовались как носители для больших соединений крохотных мотыльков.

Крылья не привычного зеленого цвета, как у нынешних армад – вместо этого они раскрашены в оранжевый, как у торильских бабочек-монархов. В отличие от более современных эльфийских судов, крылья армад класса монарх изготовлены из неживых материалов и не могут самостоятельно чиниться при повреждении.

Название: Баржа Пта (Боевая баржа) (Barge of Ptah, Battle Barge)

Построен: Людьми
Преимущественно используется: Людьми
Стоимость: 60,000gp
Тоннаж: 60 тонн
Очки корпуса (HP): 60
Экипаж: 24/60
Класс маневренности (MC): F
Посадка – на землю: Нет
Посадка – на воду: Да
Показатель бронезащиты (AR): 8
Спас-броски: Тонкое дерево
Тип движителя: Главное кормило
Скорость (SR): Зависит от кормчего
Стандартное вооружение:
6 Средних баллист (3 – Н-ЛБ, 3 – Н-ПБ)
Расчет: 2 у каждой
4 Средних катапульты (2 – Н, 2 – К)
Расчет: 3 у каждой
2 Средних джеттисона (К)
Расчет: 3 у каждого
Колющий таран (Н)
Грузовая вместимость: 40 тонн
Длина киля (KL): 145 футов
Ширина бимса (BW): 60 футов

Описание: Построенные, дабы защитить ранних людей-космоходов от атак орков, людоедов, кобольдов и гоблинов, баржи Пта (также известные как боевые баржи) были домом для верующих в Пта. Спланированные как украшенные, мобильные храмы космоса, где священники Пта могли жить и проводить богослужения для верующих космоходов, баржи прославились по всему космосу как убежища, где страждущие могут найти исцеления и помощи в починке своих кораблей. Корабли-храмы богатели на пожертвованиях, получаемых за свои услуги.

К несчастью, эти сокровища привлекли пиратов и прочих налетчиков. Медлительные и неуклюжие в бою боевые баржи были плохой защитой своим экипажам и часто оказывались смертельной ловушкой для всех бывших на борту. Многие разграбленные баржи дрейфуют всеми позабытые в Потоке, и только очень немногие все выполняют свою первоначальную функцию.

Название: Летучая мышь (Уникальный) (Batship, Unique)

Построен: Неизвестным человеческим магом
Преимущественно используется: Людьми
Стоимость: 225,000gp
Тоннаж: 45 тонн
Очки корпуса (HP): 45
Экипаж: 1/45
Класс маневренности (MC): Особый
Посадка – на землю: Да
Посадка – на воду: Нет
Показатель бронезащиты (AR): 3
Спас-броски: Лучшее для металла и кристаллов
Тип движителя: Уникальный
Скорость (SR): 4
Стандартное вооружение:

4 Легких баллисты (1 – Н-ЛБ, 1 – Н-ПБ, 2 - К)
Расчет: 1 у каждой
Разящее квази-дыхание («огненный шар» на 17 костей) (Н)
2 Атаки когтями (1-2 очков корпуса) (Н)
1 Атака укусом (1-4 очков корпуса. При критическом броске попадания 20, корабль-жертва получает шок кормила.) (Н)
1 Цепляющий крюк-хвост (1 очко корпуса. Обычно используется для буксировки.) (360^0)

Грузовая вместимость: 23 тонны
Длина киля (KL): 180 футов
Ширина бимса (BW): 30 футов
Размах крыльев: 150 футов

Описание: Этот корабль выглядит как гигантская летучая мышь с кристаллическими зубами и металлической шкурой, что дает ему наилучшие спас-броски для металла и кристаллов. Он настолько похож на живое существо, что многие в это верят. У него две открытых палубы: вдоль живота и вдоль спины. Обе палубы соединяются длинным трапом внутри внутреннего коридора.

Корабль имеет две конфигурации. В полетной конфигурации он выглядит обычным судном для волшебного путешествия: плоским с двумя открытыми палубами. При входе в боевую конфигурацию корабль сворачивается, вынося ноги вперед. При этом резко изгибается и гравитационная плоскость.

Корабль управляется кормилом-коробкой, большим обсидиановым кубом, внутри которого магическим образом поддерживается жизнь заключенного в ней левитирующего мага. Находясь внутри кормила, маг лишается чувствительности и может ощущать только тело корабля вместо своего собственного. Летучая мышь повторяет все движения мага, что позволяет кормчему контролировать каждый аспект движения корабля, будь то крылья, голова, ноги и т.д. Помимо этого, летучая мышь засекает все прочие корабли для волшебных путешествий в радиусе 10,000 ярдов (20 гексов), это свыше пяти миль.

Крылья дают летучей мыши такую же защит, как *отражающий плащ*, плюс иммунитет ко всем заклинаниям изменяющим или повреждающим кормило, отражая их назад, на корабль заклинателя. Они отразят «волшебный снаряд», «раздражение», «луч слабости», все заклинания «превращения», «удержания», «замедления» и «слабоумие», а также сведут на нет эффекты от «электрошока» и «опутывания».

Маневренность корабля зависит от Ловкости кормчего (у нынешнего кормчего, Барнаэтта Скайандания, Ловкость 19). Маневрирование осуществляется движениями крыльев и хвоста. Крылья не машут, а действуют наподобие рулевых лопастей и шкворней.

Ловкость	**МС**
01-04	F
05-08	E
09-12	D
13-16	C
17-18	B
19+	A

С летучей мышью связаны несколько проклятий

* Стоит войти в кормило-коробку, и выбраться наружу станет невозможно, исключая заклинание «желания», наложенное снаружи коробки.
* Все находящиеся на борту должны на каждом шагу делать спас-бросок от заклинания, или будут очарованы, став одним из членов экипажа, пока на них не будет наложено заклинание «снять проклятие».
* Кормчий не может умереть. Кормило-коробка также не позволит ему совершить самоубийство. До конца его дней, чувства кормчего ограничены слухом, речью, зрением и болью. Нет никакой возможности почувствовать то-то еще, даже с помощью «желания».

Название: Боевой фургон (Battlewagon)

Построен: Скро
Преимущественно используется: Скро
Стоимость: 240,000gp
Тоннаж: 80 тонн
Очки корпуса (HP): 80
Экипаж: 40/160
Класс маневренности (МС): E
Посадка – на землю: Нет
Посадка – на воду: Нет
Показатель бронезащиты (AR): 3
Спас-броски: Металл
Тип движителя: Главное кормило
Скорость (SR): 2
Стандартное вооружение:

4 Бомбарды на турелях (360^0)
Расчет: 3 у каждой
1 Греческий огнемет (Н-ЛБ-ПБ)

Расчет: 3
6 Средних баллист (3 – Н, 3 – Н-ЛБ-ПБ)
Расчет: 2 у каждой
8 Средних катапульт (2 – Н, 2 – ЛБ, 2 – ПБ, 2 – К)
Расчет: 3 у каждой
Дробящий таран (Н)
Грузовая вместимость: 20 тонн
Длина киля (KL): 150 футов
Ширина бимса (BW): 50 футов

Описание: Массивные боевые фургоны скро символизируют растущую мощь скро на космической арене. Скро называют свои корабли так, чтобы вселить в своих врагов страх. На сегодняшний день построены только шесть боевых фургонов: «Секирбашка», «Всесжигающий», «Опустошающий», «Потрошащий», «Изувечивающий» и «Всем кирдык».

От своих предков орков скро унаследовали многих врагов, но это беспокоит их в последнюю очередь. Их цель – уничтожить все прочие расы в диком космосе, начиная со своих заклятых врагов эльфов. Как ни абсурдно это звучит, но смертоносная эффективность боевых фургонов показывает, что к этой угрозе следует отнестись всерьез.

Название: Лезвие (Стрела) (Blade, Arrow)

Построен: Гоблинами (кобольдами)
Преимущественно используется: Гоблинами (кобольдами)
Стоимость: 6,000gp
Тоннаж: 2 тонны
Очки корпуса (HP): 2
Экипаж: 1/2
Класс маневренности (MC): А
Посадка – на землю: Нет (см. ниже)
Посадка – на воду: Нет
Показатель бронезащиты (AR): 4
Спас-броски: Металл
Тип движителя: Жизнесос или кормило смерти
Скорость (SR): Зависит от жертвы
Стандартное вооружение:
1 Греческий огнемет (К)
Расчет: 3
Колющий таран (Н)
Грузовая вместимость: 1/2 тонны
Длина киля (KL): 20 футов
Ширина бимса (BW): 20 футов

Описание: Лезвия гоблинов – это маленькие ударные корабли короткого радиуса действия. Разработанное на базе более ранней, небронированной стрелы кобольдов, лезвие преимущественно использовалось для таранных ударов в духе камикадзе против вражеских кораблей в космических битвах. В основном кобольды использовали свои корабли наряду с космическими атаками в ухарских наземных рейдах. Многие корабли оснащались деревянными полозьями, чтобы иметь возможность садиться на песок, соляные корки и плоские луговины. По всему космосу еще можно найти стрелы, которым не повезло, со скелетами внутри.

Лезвие (или стрела) имеет форму наконечника стрелы, с кормилом посреди корабля и оружием (если есть), смонтированным сзади сверху. Если оружия нет, вокруг оружейной площадки находится платформа с леерами для экипажа, с люком и ведущим внутрь корабля трапом. Этот корабль популярен среди гоблинидов и людей из-за своей дешевизны и великолепных качеств для действий ближнего радиуса. Гиффы и гномы используют эти маленькие корабли для испытаний экспериментального оружия.

Название: Жирная муха (Bloatfly)

Построен: Людьми-ящерицами
Преимущественно используется: Людьми-ящерицами
Стоимость: 144,000gp
Тоннаж: 48 тонн
Очки корпуса (HP): 48
Экипаж: 6/40
Класс маневренности (MC): E
Посадка – на землю: Нет
Посадка – на воду: Нет
Показатель бронезащиты (AR): 6
Спас-броски: Металл
Тип движителя: Топка (15%), малое кормило (85%)
Скорость (SR): 2 (топка) или в зависимости от кормчего
Стандартное вооружение:
36 Средних баллист (попарно) (4 – Н-ЛБ, 4 – Н-ПБ, 10 – ЛБ, 10 – ПБ, 4 – К-ЛБ, 4 – К-ПБ)
Расчет: 2 у каждой
Грузовая вместимость: 6 тонн*
Длина киля (KL): 155 футов
Ширина бимса (BW): 55 футов

*Это вдобавок к 36 тоннам инкубаторов.

Описание: Эти суда встречаются только на близких орбитах огненных миров (теплых солнц). Построенные интеллектуально развитыми людьми-ящерицами космоса в качестве инкубаторов, они греют яйца для новых поколений людей-ящериц. Это дает дополнительную гарантию, что потомство будет смышленее и сильнее.

Жирная муха представляет вершину корабельной мысли людей-ящериц. Их металлические конструкцию используют все прогрессивные устройства, которые люди-ящерицы смогли разработать, украсть или купить. Черные жирные мухи имеют отчетливую веретенообразную форму, сужаясь к носу и корме, и покрыты 18 «бородавками». На самом деле, бородавки – эти особый вид турели, со смонтированными на них двойными баллистами. По бокам жирной мухи выступают два набора костлявых крыльев или внешних балок

Слухи, что эти корабли используются людьми-ящерицами для колонизации, подтверждают сами себя.

Название: Бола (Bolaship)

Построен: Гномами
Преимущественно используется: Гномами
Стоимость: 25,000gp
Тоннаж: 25 тонн

Очки корпуса (HP): 25
Экипаж: 10/25
Класс маневренности (MC): D
Посадка – на землю: Да
Посадка – на воду: Да
Показатель бронезащиты (AR): 5
Спас-броски: Толстое дерево
Тип движителя: Бола-кнут (особое)
Скорость (SR): Особое (максимум 6)
Стандартное вооружение:
1 Бола-кнут (Н)
Расчет: 12
2 Легких баллисты (К)
Расчет: 1 у каждой
Грузовая вместимость: 12,5 тонн
Длина киля (KL): 12 футов
Ширина бимса (BW): 15 футов

Описание: Бола – возможно, самый странный «велосипед» фэнтезийного космоса – физически тянется через космос благодаря движению шести кнутовидных отростков, расположенных на носу судна. Эти отростки также служат главным (и единственным) направленным вперед оружием бола.

Когда разгоняются кнуты, возрастает и скорость корабля. Каждый раунд корабль может наращивать или сбрасывать 1 SR. Если корабль использует свои отростки для атаки другого корабля, его SR немедленно падает до 1, и он должен разгоняться сначала. В окнах можно увидеть двенадцать гномов, яростно вращающих педали, удерживающие кнуты в движении.

Когда бола бьет своими кнутами, каждый из шести отростков делает отдельную атаку на 1 HP (1d10 hp) повреждений. Если бросок атаки будет равен 1, значит этот кнут ломается и максимальный SR корабля падает на единицу. Если сломаются все шестеро, корабль становится неподвижным.

Название: Каравелла

Построен: Людьми-наземниками
Преимущественно используется: Людьми-наземниками
Стоимость: 10,000gp
Тоннаж: 10 тонн
Очки корпуса (HP): 10
Экипаж: 8/10
Класс маневренности (MC): F
Посадка – на землю: Нет
Посадка – на воду: Да
Показатель бронезащиты (AR): 9
Спас-броски: Толстое дерево
Тип движителя: Главное или малое кормило
Скорость (SR): Зависит от кормчего
Стандартное вооружение:
1 Средняя баллиста (попарно) (360^0)
Расчет: 2
Грузовая вместимость: 5 тонн
Длина киля (KL): 70 футов

Ширина бимса (BW): 20 футов

Описание: К несчастью, самым распространенным первым типом корабля, которым будет обладать искатель приключений, будет что-то вроде каравеллы. Этот корабль представляет дешевое судно с низкой бронезащитой и маневренностью, слабо способный содержать экипаж выше указанного минимума и с оружием, вызывающим жалость своей неадекватностью. Это тип корабля, созданный наземными искателями приключений, которые наткнулись на волшебное кормило в руинах древней цивилизации или в останках более крупного, неподлежащего ремонту летучего корабля.

Если подобная команда искателей приключений переживет свое первое приключение в космосе и обнаружит иные цивилизации с лучшими, более подходящими кораблями, они быстро избавятся от каравеллы, пересев, минимум, на торговый корабль. Как результат, каботажники, коги, каравеллы и им подобные часто бросаются своими помудревшими владельцами, и стоят на приколе на астероидной базе, служа источником леса и вторсырья.

Название: Грузовая баржа

Построен: Людьми
Преимущественно используется: Людьми, живодерами разума, неоги
Стоимость: 25,000gp
Тоннаж: 25 тонн
Очки корпуса (HP): 25
Экипаж: Нет
Класс маневренности (MC): F
Посадка – на землю: Нет
Посадка – на воду: Да
Показатель бронезащиты (AR): 8
Спас-броски: Толстое дерево
Тип движителя: Нет*, на 15% стоит вспомогательное малое кормило
Скорость (SR): Нет или в зависимости от кормчего
Стандартное вооружение: Нет
Грузовая вместимость: 20 тонн
Длина киля (KL): 40 футов
Ширина бимса (BW): 20 футов

*100% судов живодеров разума оснащены цепочными кормилами.

Описание: Это невзрачные, обычно побитые космические суда, представляющие собой простые лодки с массивными тумбами для буксировочных концов. В некоторых случаях у этих судов есть высокие, съемные борта, используемые для большей безопасности перевозимого груза.

Буксируемые баржи уменьшают MC буксирующего корабля на один класс за каждую баржу. Если тоннаж барж превышает лимит для данного типа кормила, ни баржи, ни буксир не могут двигаться. В критические времена (т.е. при пиратской атаке), утраченную маневренность возвращают, попросту обрубив буксирный конец, либо бросая баржу, либо (любимый трюк неоги), превратив ее в гигантский таран.

Простые, но необычайно полезные, баржи обычно используются для перевозки грузов – либо товаров, либо, в случае с печально знаменитыми рабовозами иллитидов, пленников. Поскольку они увеличивают размеры воздушной оболочки буксира, баржи часто берут исследователи, бросая их по дороге.

Название: Катамаран

Построен: Людьми
Преимущественно используется: Людьми
Стоимость: 500gp
Тоннаж: 1 тонна
Очки корпуса (HP): 1
Экипаж: 2/1
Класс маневренности (MC): B
Посадка – на землю: Да
Посадка – на воду: Да
Показатель бронезащиты (AR): 9
Спас-броски: Тонкое дерево
Тип движителя: Немагическое кормило
Скорость (SR): 4
Стандартное вооружение: Нет
Грузовая вместимость: Нет
Длина киля (KL): 25 футов
Ширина бимса (BW): 10 футов

Описание: Катамаран – это очень маленькое судно, обычно используемое для развлекательных прогулок неподалеку от планеты или как спасательная шлюпка. Имеет два параллельных корпуса, соединенных перпендикулярными брусьями, удерживающими судно вместе. Высокий, широкий парус делает судно очень маневренным. Используя окрестные гравитационные силы, парус также позволяет судну двигаться с SR 4. Если судно находится в достаточно глубоком космосе, чтобы развить скорость волшебного путешествия, его SR уменьшается до 2, а маневренность до D.

Чтобы осуществлять маневры, члены экипажа должны наклоняться далеко за борт, держа парус так, чтобы ловить гравитационную тягу. Если парус будет убран то ли от критического попадания, то ли от прямого попадания в парус или мачту, маневренность судна упадет до G, и оно будет идти по прямой со своим последним SR.

Каждый раз, когда в бою катамаран получает попадание, все члены экипажа, чтобы остаться на борту, должны делать проверку Ловкости (со штрафом, равным SR). Провалившие ее падают сквозь гравитационную плоскость корабля и теряются в конце следующего раунда. Если корабль разваливается, остается только 1d2 достаточно больших для удержания атмосферы куска.

Название: Цитадель (Citadel)

Построен: Карликами
Преимущественно используется: Карликами
Стоимость: 100,000 – 600,000gp
Тоннаж: 300 тонн (и больше)
Очки корпуса (HP): 300
Экипаж: 100/300
Класс маневренности (MC): E
Посадка – на землю: Нет
Посадка – на воду: Нет
Показатель бронезащиты (AR): 0
Спас-броски: Камень
Тип движителя: Горн
Скорость (SR): 1-3

Стандартное вооружение:
1-4 Тяжелых катапульты (360^0)
Расчет: 5 у каждой
2-8 Средних катапульты (360^0)
Расчет: 3 у каждой
3-12 Легких катапульты (360^0)
Расчет: 1 у каждой
3 Тяжелых джеттисона (360^0)
Расчет: 4 у каждого
Грузовая вместимость: 150 тонн
Длина киля (KL): 250 футов
Ширина бимса (BW): 200 футов

Описание: Цитадель – это наименьший и самый распространенный из мобильных астероидов, используемых карликами в комбинированном качестве дома и базы. Чем крупнее астероид, тем больше на нем помещается работающих карликов, дающих энергию горну, и, как результат, более крупные астероиды обладают более высоким SR.

Самая крупная цитадель, которую может двигать горн, составляет 700 тонн. Корабли, крупнее 700 тонн имеют SR 1 и неспособны набирать скорость волшебных путешествий. Даже в пределах одной хрустальной сферы им нужны годы, чтобы добраться от одной планеты к другой. Вот поэтому эти очень большие корабли обычно остаются на орбите планетарного тела в качестве оборонительных объектов.
Название: Клипер

Построен: Людьми
Преимущественно используется: Гиффами
Стоимость: 195,000gp
Тоннаж: 65 тонн
Очки корпуса (HP): 65
Экипаж: 18/65
Класс маневренности (MC): E
Посадка – на землю: Нет*
Посадка – на воду: Да
Показатель бронезащиты (AR): 4
Спас-броски: Металл (корпус) или дерево (палуба)
Тип движителя: Главное кормило
Скорость (SR): Зависит от кормчего -1
Стандартное вооружение:
26 Бомбард
Расчет: 3 у каждой
12 по правому борту
12 по левому борту
1 кормовая (на турели для полной дуги обстрела)
1 носовая (на турели для полной дуги обстрела)
Грузовая вместимость: 23 тонны (обычно используемых под дымный порох, *кормилоискатели* и греческий огонь)
Длина киля (KL): 260 футов
Ширина бимса (BW): 40 футов

*При попытке сесть на что-то помимо воды, корабль должен сделать спас-бросок от сокрушительного удара. Если спас-бросок провалится, нестабильный греческий огонь вступит во взаимодействие с порохом, разнеся корабль на кусочки. Сюда относятся

попытки сесть на другой корабль. При взрыве клипера корабль, на который он садился, получает повреждение как от «огненного шара» на 17d6.

Описание: Клипер – это один из лучших ходящих по воде кораблей в известных мирах. У него три мачты посреди корпуса, одна кормовая мачта и бушприт, с несколькими боковыми парусами между мачтами. Несмотря на тот факт, что у клипера 29 отдельных парусов, в космосе он все равно страдает слабой маневренностью из-за своей «наземной» конструкции. Тяжелая маневренность корабля также уменьшает и эффективность кормчего. Это снижение функциональности выражается в штрафе -1 к SR клипера для любого кормчего. Поскольку сами гиффы неспособны управлять волшебными кормилами, они нанимают людей-магов (обычно хаотичного мировоззрения и любовью к «бумкающим» заклинаниям).

Первоначально построенное людьми для хождения по воде и под конец вышедшее в космос, это торговое судно было вскоре брошено ради более быстрого и маневренного. Однако гиффам полюбилась модель, и они улучшили первоначальное вооружение, чтобы оно соответствовало их любви к мощным взрывам, пиротехническим эффектам и громким шумам.

Они установили по левому и правому борту 24 бомбарды. Благодаря этому судно может наносить великолепные удары «всем бортом», если только есть возможность. В действительности гиффы обычно позволяют вражескому судну подойти очень близко (с помощью иллюзии своей беспомощности), чтобы применить свой смертельный боевой маневр. Эта тактика включает огонь по всему в пределах досягаемости с каждого борта, из кормового и носового орудия. Пережившие этот шквал огня никогда больше не будут сближаться с клипером.

На носу и корме стоит по одной бомбарде. Их установили после того, как гиффы потеряли несколько кораблей из-за достаточно мудрых пиратов, державшихся вне боковых зон обстрела клипера.

Когда возможно, клиперы гиффов ходят стаями минимум из двух кораблей. Это гарантирует, что если противник и будет держаться в носовой или кормовой зоне огня одного из клиперов, против него можно будет провести бортовую атаку другим клипером. Подобная практика сильно снизила потери гиффов за последние десять или около того лет.

У этих судов есть один смертельный недостаток. Если в результате критичесого попадания на клипере вспыхнет пожар, судно должно немедленно сделать спас-бросок от немагического огня для металла. При неудаче, огонь немедленно поглощает палубу, открывая доступ к греческому огню и дымному пороху на нижних палубах. В следующем раунде, корабль исчезнет в огненном шаре, достаточно большом, чтобы любой другой корабль в этом же гексе должен был сделать спас-бросок от огня или подвергнуться воздействию заклинания «огненный шар» в 17d6.

Гиффы часто используют клипер под штабное судно своего флота. Если флот гиффов насчитывает больше 20 кораблей, как минимум три (1d4+2) из них будут клиперами.

Название: Каботажник

Построен: Людьми-наземниками
Преимущественно используется: Людьми-наземниками
Стоимость: 10,000gp
Тоннаж: 10 тонн
Очки корпуса (HP): 10
Экипаж: 8/10
Класс маневренности (MC): F

Посадка – на землю: Нет
Посадка – на воду: Да
Показатель бронезащиты (AR): 9
Спас-броски: Толстое дерево
Тип движителя: Главное или малое кормило
Скорость (SR): Зависит от кормчего -1
Стандартное вооружение:
1 Тяжелая баллиста (360^0)
Расчет: 4
ИЛИ
1 Тяжелая катапульта (360^0)
Расчет: 5
ИЛИ
1 Тяжелый джеттисон (К-ЛБ-ПБ)
Расчет: 4
Грузовая вместимость: 5 тонн
Длина киля (KL): 60 футов
Ширина бимса (BW): 20 футов

Описание: Каботажник – это наземное прибрежное торговое судно, оснащенное главным или малым кормилом. Поскольку судно наземное, оно неуклюжее и плохо слушает управления, что снижает SR на единицу в независимости от того, насколько высок уровень кормчего жреца или мага.

Название: Ког

Построен: Людьми-наземниками
Преимущественно используется: Людьми-наземниками
Стоимость: 20,000gp
Тоннаж: 20 тонн
Очки корпуса (HP): 20
Экипаж: 10/20
Класс маневренности (MC): F
Посадка – на землю: Нет
Посадка – на воду: Да
Показатель бронезащиты (AR): 9
Спас-броски: Толстое дерево
Тип движителя: Главное или малое кормило
Скорость (SR): Зависит от кормчего -1
Стандартное вооружение: Нет
Грузовая вместимость: 10 тонн
Длина киля (KL): 90 футов
Ширина бимса (BW): 20 футов

Описание: Ког – это наземный океанический торговец, популярный у купцов. Модель выживает жалость своей неадекватностью суровостям арканного космоса, будучи как неуклюжей (отсюда низкий MC и штраф SR), так и хрупкой. Однако, поскольку знакомость корабля дает наземникам-новичкам в арканном космосе ощущение уюта, им часто пользуются культуры на ранних стадиях космоходной эры.

Большинство кого неспособны себя защитить, но временами владельцы устанавливают тяжелое или среднее оружие на корме, чтобы защитить свои жизни и груз.

Однако подобная модификация популярностью не пользуются, поскольку сильно сокращает прибыльность, уменьшая грузовую вместимость кога до семи тонн.

Название: Корбина (Corbina)

Построен: Ааракокрами
Преимущественно используется: Ааракокрами
Стоимость: 2,500gp
Тоннаж: 5 тонн
Очки корпуса (HP): 5
Экипаж: 1/5
Класс маневренности (MC): D
Посадка – на землю: Да
Посадка – на воду: Нет
Показатель бронезащиты (AR): 9
Спас-броски: Тонкое дерево
Тип движителя: Главное или малое кормило
Скорость (SR): Зависит от кормчего +1
Стандартное вооружение:

1 Легкая баллиста (H)
Расчет: 1

ИЛИ

1 Средняя баллиста (H)
Расчет: 2

ИЛИ

1 Легкий джеттисон (K)
Расчет: 2

Грузовая вместимость: 2,5 тонны
Длина киля (KL): 60 футов
Ширина бимса (BW): 50 футов

Описание: Эти странно выглядящие суда строятся исключительно космоходными ааракокрами. Отсутствие парусов придает транспорту более неуклюжий и неуправляемый вид, чем есть на самом деле. Однако подобно всем судам ааракокра он получает +1 к SR.

В отличие от большинства судов для волшебных путешествий, он не может вертикально подниматься в воздухе. Вместо этого, ему требуется 300 футов ровной поверхности, чтобы набрать достаточную для отрыва от земли скорость. Кормчий контролирует наклон передних и задних крыльев, которые, в свою очередь, управляют способностью судна набирать высоту и пикировать. Хвост (вертикальный руль), контролирует способность судна поворачивать. Даже с наиболее мощным магическим оснащением, наилучший доступный судну MC это B. На корабль нельзя нашить броневые плиты, поскольку его крылья не выдержат дополнительный вес металла.

Название: Командирская каракатица (Cuttle Command)

Построен: Людьми, живодерами разума
Преимущественно используется: Людьми, живодерами разума
Стоимость: 100,000gp
Тоннаж: 100 тонн
Очки корпуса (HP): 100
Экипаж: 30/100
Класс маневренности (MC): E

Посадка – на землю: Да
Посадка – на воду: Нет
Показатель бронезащиты (AR): 8
Спас-броски: Толстое дерево
Тип движителя: Главное кормило
Скорость (SR): Зависит от кормчего
Стандартное вооружение:
4 Тяжелых баллисты (1 – Н-ЛБ, 1 – Н-ПБ, 2 - 360^0)
Расчет: 4 у каждой
2 Тяжелых катапульты (360^0)
Расчет: 5 у каждой
1 Тяжелый джеттисон (К)
Расчет: 4
Грузовая вместимость: 50 тонн
Длина киля (KL): 120 футов (высота)
Ширина бимса (BW): По разному

Описание: Командирская каракатица – это космическая башня высотой десять этажей. В высоту она даже больше, чем в ширину. Она поддерживает гравитационную плоскость, разместив станковое оружие на четырех из восьми щупалец. Эти щупальца вытянуты достаточно далеко в горизонтальной плоскости, чтобы изменить ориентацию плоскости гравитации по горизонтальной оси, проходящей через глаза каракатицы. Как результат, каракатица гораздо более громоздка и даже близко не столь маневренна как корабль построенный по обычным образцам.

Каракатица первоначально строилась для Войн Нелюдей как мобильная командная база. Она первоначально проектировалась и использовалась людьми, с применением многих технических элементов, характерных для осьминога. Особо каракатица приглянулась людским волшебникам (несмотря на естественные законы выживания в космосе, волшебники чувствовали себя безопаснее в башнеподном сооружении). Уцелевшие каракатицы ныне по большей части покинуты или разобраны на запчасти.

Название: Цокотуха (Damselfly)

Построен: Людьми
Преимущественно используется: Людьми
Стоимость: 30,000gp
Тоннаж: 10 тонн
Очки корпуса (HP): 10
Экипаж: 2/10
Класс маневренности (MC): D
Посадка – на землю: Да
Посадка – на воду: Нет
Показатель бронезащиты (AR): 4
Спас-броски: Металл
Тип движителя: Главное или малое кормило
Скорость (SR): Зависит от кормчего
Стандартное вооружение:
1 Тяжелая баллиста (Н-ЛБ-ПБ)
Расчет: 4
ИЛИ
1 Тяжелая катапульта (Н-ЛБ-ПБ)
Расчет: 5

ИЛИ

1 Тяжелый джеттисон (К)

Расчет: 4

Грузовая вместимость: 5 тонн
Длина киля (KL): 100 футов
Ширина бимса (BW): 20 футов

Описание: Цокотуха – второе поколение стрекозы, обладает той же общей конфигурацией, но ее основное тело было полностью перепроектировано. Тонкое дерево сменил металл и прочие, более прочные материалы, а все открытые палубы были закрыты. Скользящий люк сразу за крыльями используется для единственного тяжелого оружия корабля, хотя некоторые версии используют его под грузовое пространство, переделав под оружейную палубу кормовую секцию.

Цокотуха – корабль отшельников, им пользуются те, кто хочет замкнуться от вселенной. Он очень популярен среди более дерзких контрабандистов, особенно в областях, где открытые боевые действия – обычное дело, или же местные власти имеют достаточно сил для установки блокады.

Название: Смертельная слава (Deathglory)

Построен: Гномами
Преимущественно используется: Гномами
Стоимость: 210,000gp
Тоннаж: 70 тонн
Очки корпуса (HP): 70
Экипаж: 18/70
Класс маневренности (MC): D
Посадка – на землю: Нет
Посадка – на воду: Может (но сильно протекает!)
Показатель бронезащиты (AR): 6
Спас-броски: Металл
Тип движителя: Главное кормило гномов
Скорость (SR): Зависит от кормчего -1 (из-за *отражателя заклинаний*)
Стандартное вооружение:

2 Средних баллисты (1 – Н, 1 – К)

Расчет: 2 у каждой

2 Средних катапульты (2 – Н-ЛБ-ПБ)

Расчет: 6 у каждой

1 Средний джеттисон (К)

Расчет: 3

2 Линейных щупальцевых орудия (1 – Н-ЛБ, 1 - Н-ПБ)

Расчет: 4 у каждого

2 Водяных пушки (2 – Н)

Расчет: 3 у каждой

Грузовая вместимость: 35 тонн
Длина киля (KL): 80 футов
Ширина бимса (BW): 55 футов (85 футов, включая внешние балки)

Описание: Эти гномьи корабли класса дредневер и впрямь действуют! Эти сверхтяжелые суда набиты под завязку лучшим гномьим оружием и технологиями. Из бортов смертельной славы торчат оружейные рангоуты, оканчивающиеся оружейными

батареями, до которых можно добраться по крытому лазу. Расположенные там орудия обладают большей огневой мощью, чем орудия более общепринятых судов.

Смертельные славы заняты эскортированием торговых судов гномов на популярных торговых маршрутах и через охотничьи территории пиратов, кроме того, они еще и ищут новые миры для поселения.

Название: Паук смерти (Deathspider)

Построен: Неоги
Преимущественно используется: Неоги
Стоимость: 500,000gp
Тоннаж: 100 тонн
Очки корпуса (HP): 100
Экипаж: 30/100
Класс маневренности (MC): E
Посадка – на землю: Нет
Посадка – на воду: Нет
Показатель бронезащиты (AR): 5
Спас-броски: Кристалл
Тип движителя: Главное кормило
Скорость (SR): Зависит от кормчего
Стандартное вооружение:

1 Тяжелая катапульта (1 – К)
Расчет: 5
1 Тяжелый джеттисон (1 – К)
Расчет: 4
4 Тяжелых баллисты (2 – Н, 2 – К-ЛБ-ПБ)
Расчет: 4 у каждой
Цепляющий таран (Н)

Грузовая вместимость: 50 тонн
Длина киля (KL): 175 футов (не считая ноги)
Ширина бимса (BW): 50 футов

Описание: Будучи одним из крупнейших стандартных кораблей космоса, паук смерти – это краса и гордость флота неоги. Большие размеры и приметный силуэт делают судно легко узнаваемым. Как результат, его обычно атакуют, как только заметят.

Этот огромный корабль обычно несет только восьмерых неоги (включая их мага-кормчего), каждый с прикрепленным к нему землистым амбалом. Остальной экипаж составляют рабы (полу)люди и гуманоиды, тяжко вкалывающие в глубинах корабля в ожидании того дня, когда станут главным блюдом для экипажа. Стандартный экипаж потребляет воздуха как 34 человека. В военное время стандартный экипаж увеличивается более чем в три раза.

Единственный паук смерти может нести в своем полом брюшке до 16 морских ежей или целого паука мысли.

Название: Дельфин, Боевой (Dolphin, Battle)

Построен: Людьми
Преимущественно используется: Любой расой
Стоимость: 70,000gp
Тоннаж: 50 тонн (вместе с шаттлом 70)
Очки корпуса (HP): 70

Экипаж: 12/70
Класс маневренности (MC): D
Посадка – на землю: Нет
Посадка – на воду: Нет (см. ниже)
Показатель бронезащиты (AR): 5
Спас-броски: Толстое дерево
Тип движителя: Главное кормило
Скорость (SR): Зависит от кормчего
Стандартное вооружение:
2 Средних катапульты (2 – Н-ЛБ-ПБ)
Расчет: 3 у каждой
Грузовая вместимость: 35 тонн
Длина киля (KL): 250 футов
Ширина бимса (BW): 30 футов

Описание: Грациозный боевой дельфин – это последнее слово человеческой техники в космосе. Он объединяет многочисленные инженерные замыслы, необходимые для человеческого путешествия, коммерции и комфорта в космосе. Подобно твердо-панцирному наутилоиду, у боевого дельфина закрытый корпус. Его верхняя наблюдательная площадка находится выше, чем палубы у большинства кораблей противников. Что важнее всего, галеоновидная часть верхней палубы может отделяться от главного корабля и садится на планеты. Этот маленький шаттл с гораздо меньшей вероятностью привлечет внимание в наземных портах, чем более экзотические космоходные суда.

Боевой дельфин, иногда его называют просто дельфин, быстро завоевывает популярность у искателей приключений и прочих маленьких партий, в особенности тех, которым необходимо садится в больших мирах, полных нервных наземников. Посадочный модуль открывает доступ в большинство миров без привлечения внимания, в то время как основная часть корабля рассчитана на противостояние суровостям дикого космоса. Посадочное судно боевого дельфина называется дельфин-шаттл.

Название: Дельфин-шаттл (Dolphin-Shuttle)

Построен: Людьми
Преимущественно используется: Любой расой
Стоимость: 10,000gp
Тоннаж: 20 тонн
Очки корпуса (HP): 20
Экипаж: 4/20
Класс маневренности (MC): C
Посадка – на землю: Нет
Посадка – на воду: Да
Показатель бронезащиты (AR): 6
Спас-броски: Тонкое дерево
Тип движителя: Главное или малое кормило
Скорость (SR): Зависит от кормчего
Стандартное вооружение: Нет
Грузовая вместимость: 15 тонн
Длина киля (KL): 40 футов
Ширина бимса (BW): 15 футов

Описание: Дельфин-шаттл – это похожая на галеон часть боевого дельфина, способная отделяться от основного корабля и садиться на планеты. Такой съемный шаттл необходим, поскольку боевой дельфин не в состоянии совершать безопасные посадки любого рода на планеты. Также он обладает и тем преимуществом, что маленький галеон привлечет гораздо меньше нежелательного внимания непросвещенных наземников, чем, скажем, наутилоид или полностью вооруженный молот.

Пожалуйста, для более подробной информации об этой уникальной модели см. статью «Боевой дельфин».

Название: Стрекоза (Dragonfly)

Построен: Людьми
Преимущественно используется: Людьми, эльфами
Стоимость: 5,000gp
Тоннаж: 10 тонн
Очки корпуса (HP): 10
Экипаж: 3/10
Класс маневренности (MC): C
Посадка – на землю: Да
Посадка – на воду: Нет
Показатель бронезащиты (AR): 8
Спас-броски: Тонкое дерево
Тип движителя: Главное или малое кормило
Скорость (SR): Зависит от кормчего
Стандартное вооружение:
1 Легкая баллиста (H)
Расчет: 1
ИЛИ
1 Легкая катапульта (K)
Расчет: 1
Грузовая вместимость: 5 тонн
Длина киля (KL): 100 футов
Ширина бимса (BW): 20 футов

Описание: Стрекоза на пару с торговцем – это одна из рабочих лошадок космоса. Малые размеры и хорошая маневренность делают ее идеальной для транспортировки малых групп, очень важных персон и маленьких грузов. Эти черты также делают стрекозу идеальным кораблем для контрабанды и быстрых исследований.

Также стрекоза настоятельно рекомендуется для волшебников. По настоящему анти-социальный маг может загрузить пожитки на борт и превратить стрекозу в мобильную лабораторию и мастерскую, удалившись, буквально, на миллионы миль ото всех, где он сможет работать в относительном спокойствии. Большое количество стрекоз, встречающееся в различных системах, было некогда использовано именно для этой цели. Ныне они пустуют – часть владельцев съехала, а часть погибла в результате своих экспериментов.

Стрекозой можно управлять, хотя и плохо, в одиночку, но лучше всего она действует с экипажем из трех человек.

Название: Дракон (Dragonship)

Построен: Людьми Шу Лунь с Торила
Преимущественно используется: Людьми Шу Лунь с Торила

Стоимость: 45,000gp
Тоннаж: 45 тонн
Очки корпуса (HP): 45
Экипаж: 20/45
Класс маневренности (MC): D
Посадка – на землю: Нет
Посадка – на воду: Да
Показатель бронезащиты (AR): 5
Спас-броски: Толстое дерево
Тип движителя: Главное или малое кормило
Скорость (SR): Зависит от кормчего
Стандартное вооружение:
2 Средних баллисты (2 – Н-ЛБ-ПБ)
Расчет: 2 у каждой
Грузовая вместимость: 22 тонны
Длина киля (KL): 150 футов
Ширина бимса (BW): 20 футов

Описание: Как правило, наземные нации не склонны думать об империях, ведущих битвы высоко над их головами. Главное исключение – торилская империя Шу Лунь, чье присутствие недавно стало заметным по всему Космосу Царств и за его пределами.

Главная задача дракона Шу – искать необычное, странное и новое, и приносить это назад в духовный центр вселенной (императорский дворец в Шу Лунь). Таким образом были возвращены и представлены императору такие чудеса, как пойманный неоги (принятый за нечисть), консервированный орбус, и *корона звезд*. Конечно, некоторые капитаны Шу, открытые чудесам арканного космоса, спрашивают себя, почему они на побегушках у недолговечного императора, когда есть целые миры, только и ждущие, чтобы их открыли или завоевали. В результате появилось очень большое количество драконов, не сохранивших лояльность своему императору. Подобные взбунтовавшиеся корабли часто обращаются к пиратству, а некоторые даже оказались в руках искателей приключений.

Название: Драккар

Построен: Наземными людьми-викингами
Преимущественно используется: Наземными людьми-викингами
Стоимость: 10,000gp
Тоннаж: 10 тонн
Очки корпуса (HP): 10
Экипаж: 20/10
Класс маневренности (MC): F
Посадка – на землю: Нет
Посадка – на воду: Да
Показатель бронезащиты (AR): 7
Спас-броски: Толстое дерево
Тип движителя: Главное или малое кормило
Скорость (SR): Зависит от кормчего
Стандартное вооружение:
1 Тяжелая баллиста (Н)
Расчет: 4
ИЛИ
1 Тяжелая катапульта (Н или К)

Расчет: 5

ИЛИ

1 Тяжелый джеттисон (К)

Расчет: 4

Грузовая вместимость: 7 тонн
Длина киля (KL): 100 футов
Ширина бимса (BW): 20 футов

Описание: Драккар представляет собой большую ладью, используемую народом викингов. Управление им требует больше людей, чем его тоннаж может комфортабельно содержать, поэтому этот корабль не годится для дальних путешествий.

Корабль хорош для кратковременных набегов и пиратства, что составляет его главную цель. Он (временами) может использоваться и для легальной торговли.

Название: Дредноут

Построен: Живодерами разума
Преимущественно используется: Живодерами разума
Стоимость: 90,000gp
Тоннаж: 90 тонн
Очки корпуса (HP): 90
Экипаж: 20/90 (обычно 25 живодеров разума)
Класс маневренности (MC): E
Посадка – на землю: Нет
Посадка – на воду: Да
Показатель бронезащиты (AR): 4
Спас-броски: Толстое дерево
Тип движителя: Совокупное кормило
Скорость (SR): 5
Стандартное вооружение:

2 Тяжелых катапульты (2 – Н)

Расчет: 5 у каждой

4 Средних баллисты (1 – ЛБ, 1 – К-ЛБ, 1 – ПБ, 1 – К-ПБ)

Расчет: 2 у каждой

1 Тяжелый джеттисон (К)

Расчет: 4

Колющий таран (Н)

Грузовая вместимость: 45 тонн
Длина киля (KL): 175 футов
Ширина бимса (BW): 95 футов

Описание: Новейший и крупнейший корабль в иллитидском флоте, дредноут представляет собой максимум того, что можно выжать из совокупного кормила для кораблей свыше 50 тонн, но все же ниже очевидного 100 тонного предела. Дредноут выглядит как положенная на бок раковина гигантской улитки, покоящаяся на двух корпусах. Корпуса аналогичны передним половинам стандартного наутилоида, рабочей лошадки иллитидского флота. Один из этих корпусов командирский, там находятся офицерские каюты, второй корпус – боевой, он используется для тарана. На обоих корпусах установлены катапульты для боевых действий.

Один живодер разума смертельно опасен, но 25, максимальное количество, встречающееся на дредноуте, - это готовое обрушиться бедствие. К счастью, эти корабли все еще относительно редки.

Название: Дромон (Dromond)

Построен: Людьми-наземниками
Преимущественно используется: Людьми-наземниками
Стоимость: 8,000gp
Тоннаж: 16 тонн
Очки корпуса (HP): 16
Экипаж: 10/16
Класс маневренности (MC): E
Посадка – на землю: Нет
Посадка – на воду: Да
Показатель бронезащиты (AR): 9
Спас-броски: Тонкое дерево
Тип движителя: Главное или малое кормило
Скорость (SR): Зависит от кормчего
Стандартное вооружение:
3 Тяжелых баллисты (2 – Н-ЛБ-ПБ, 1 – К)
Расчет: 4 у каждой
ИЛИ
3 Тяжелых катапульты (2 – Н-ЛБ-ПБ, 1 – К)
Расчет: 5 у каждой
ИЛИ
3 Тяжелых джеттисона (1 – К, 1 – К-ЛБ, 1 – К-ПБ)
Расчет: 4 у каждого
ИЛИ ЛЮБАЯ КОМБИНАЦИЯ ВЫШЕПЕРЕЧИСЛЕННОГО
Грузовая вместимость: 8 тонн
Длина киля (KL): 175 футов
Ширина бимса (BW): 15 футов

Описание: Дромон – это наземное судно, переоборудованное под применение в фэнтезийном космосе. Низкая стоимость и размеры делают его относительно хорошим выбором для первоначальных звездных путешествий, но хрупкий корпус оставляет желать лучшего. Владельцы подобных судов склоны, если не могут спастись бегством, сдаваться, не мешкая, пиратам и каперам; корабельное оружие предназначено больше для того, чтобы охладить атакующих, а не для реальной защиты корабля. Однако засады неоги и раболовов живодеров разума – это совсем другое дело, поскольку многие космоходные расы предпочитают быструю смерть в бою тому типу рабства, которое уготовано у неоги и иллитидов.

Название: Орел (Eagle Ship)

Построен: Ааракокрами
Преимущественно используется: Ааракокрами
Стоимость: 35,000gp
Тоннаж: 35 тонн
Очки корпуса (HP): 35
Экипаж: 8/35
Класс маневренности (MC): C
Посадка – на землю: Да
Посадка – на воду: Да
Показатель бронезащиты (AR): 6

Спас-броски: Толстое дерево
Тип движителя: Главное или малое кормило
Скорость (SR): Зависит от кормчего +1
Стандартное вооружение:
2 Тяжелых джеттисона (2 – К)
Расчет: 4 у каждого
2 Средних баллисты (1 – ЛБ, 1 – ПБ)
Расчет: 2 у каждой
1 Легкая катапульта (360^0)
Расчет: 1
Грузовая вместимость: 18 тонн
Длина киля (KL): 150 футов
Ширина бимса (BW): 50 футов

Описание: Орел – это относительно недавняя разработка. Поэтому очень немногие из них были замечены в диком космосе, и еще меньше – во флогистоне. Корабль маневрирует, наклоняя крылья при повороте, что дает ему относительно высокий МС. Шаманы и маги ааракокра обладают весьма скромными способностями к заклинаниям, что отражается в относительно низком SR, однако понимание ааракокрами законов аэродинамики дает любому их кораблю +1 SR.

Ааракокры кажутся более озабоченными оборонительными, чем атакующими способностями – отсюда два тяжелых джеттисона на корме. Предпочитая убегать из боя, когда это возможно, ааракокра выяснили, что эти джеттисоны помогают избавиться от недружественных преследователей.

Корабли разрабатывались для исследовательских экспедиций. Малая потребность в экипаже позволяет им путешествовать долгие промежутки времени, в поисках своих соплеменников.

Название: Угорь (Eel Ship)

Построен: Ранними людьми или инсектоидной расой?
Преимущественно используется: Людьми
Стоимость: 10,000gp
Тоннаж: 20 тонн
Очки корпуса (HP): 20
Экипаж: 4/20
Класс маневренности (МС): С
Посадка – на землю: Нет
Посадка – на воду: Да
Показатель бронезащиты (AR): 6
Спас-броски: Тонкое дерево
Тип движителя: Топка (15%) главное или малое кормило (85%)
Скорость (SR): 2 (топка) или в зависимости от кормчего
Стандартное вооружение:
1 Средняя баллиста (Н)
Расчет: 2
1 Средняя катапульта (К)
Расчет: 3
Грузовая вместимость: 8 тонн
Длина киля (KL): 110 футов
Ширина бимса (BW): 15 футов

Описание: Ранняя, более грубая версия миноги. Эти узкие суда популярны для планетарной обороны. Также ими пользуются пираты-рейдеры, неспособные раздобыть что-то получше, или коммандос, осуществляющих задания в стиле ударил-убежал.

Происхождение этих небольших, опасно выглядящих судов неизвестно. Ходят устойчивые слухи, что сперва ими пользовалась инсектоидная раса, то ли предшественники три-кринов, то ли высокоразумная раса гигантских ос. Прочие верят, что это ранняя человеческая модель, в которой ради эффективности пожертвовали комфортом экипажа.

Каково бы ни было их происхождение, эти корабли быстро стали популярны, и когда кормила начали вытеснять старые топки, они стали еще более привлекательны. Угри, в первую очередь боевые суда ближней дистанции, использовались как эскорты против гоблинидов в ранние дни человеческого космоходства, и как корабли пиратов и прочих грабителей. Последней цели они служат и по сей день.

Название: Мотылек (Flitter)

Построен: Эльфами
Преимущественно используется: Эльфами
Стоимость: 4,000gp
Тоннаж: 1 тонна
Очки корпуса (HP): 1
Экипаж: 1
Класс маневренности (MC): B
Посадка – на землю: Да
Посадка – на воду: Да
Показатель бронезащиты (AR): 8
Спас-броски: Керамика
Тип движителя: Неволшебный; главное или малое кормило
Скорость (SR): 2 (неволшебный) или в зависимости от кормчего
Стандартное вооружение: Нет
Грузовая вместимость: Нет
Длина киля (KL): 20 футов
Ширина бимса (BW): 5 футов

Описание: Мотылек – это один из самых маленьких стандартных кораблей в фэнтезийном космосе. Он представляет собой всего лишь модифицированное кормило, подпертое маленькой рамой-бабочкой. Он несет единственного пассажира/капитана/кормчего, который сидит сразу перед крыльями. Мотылек в действительности не более чем продолжение тела своего хозяина.

Для долгих путешествий мотылек не рекомендуется, учитывая его малый размер и деликатную конструкцию. Его внутреннего пространства хватит разве что на ручную кладь в крохотном грузовом трюме. Эти корабли слишком малы, чтобы нести какое-то станковое оружие.

Большие боевые корабли эльфов класса армада несут множество безкормильных мотыльков (SR 2). Хотя эти корабли не могут осуществлять межпланетные полеты, они могут атаковать вражеские корабли. (Вот этого предложения я не понял – попой он рулит, что ли? - Переводчик) В сиденье мотылька вмонтировано управление, а экипаж состоит из лучника или мага, который размягчает цель перед главной атакой. Безкормильные версии мотыльков также используются для посадки на планеты, поскольку эльфы придерживаются строгой политики, не позволяющей любому кораблю с кормилом касаться земли.

Название: Летающая пирамида

Построен: Людскими приверженцами Пта?
Преимущественно используется: Людьми-нежитью
Стоимость: 180,000gp
Тоннаж: 90 тонн
Очки корпуса (HP): 90
Экипаж: 6/90
Класс маневренности (MC): F
Посадка – на землю: Возможно (40%)
Посадка – на воду: Нет
Показатель бронезащиты (AR): 1
Спас-броски: Камень
Тип движителя: Кормило смерти или топка (на 90% есть и то, и другое, на 10% не хватает топки)
Скорость (SR): 2 (топка) или в зависимости от жертвы
Стандартное вооружение:
10 Тяжелых баллист (3 – Н, 2 – ЛБ, 2 – ПБ, 3 – К)
Расчет: 4 у каждой
10 Тяжелых джеттисонов (2 – Н, 3 – ЛБ, 3 – ПБ, 2 – К)
Расчет: 4 у каждого
Грузовая вместимость: 26 тонн
Длина киля (KL): 80 футов
Ширина бимса (BW): 80 футов

Описание: Любимая байка космических таверн – Темный Фараон, Мумия-нежить необычных сил, захватывающий корабли, превращающий всех захваченных космоходов в дополнительных неживых слуг. Говорят, что фараон планирует создать королевство нежити среди звезд, и намерен привести корабли под свою руку.

Мудрые космоходы говорят о нескольких кораблях-пирамидах: древние суда поклонников Пта или корабли-храмы подобных божеств, чье влияние тускнело и тускнело, пока корабли не были позабыты в космосе. Они и впрямь существуют и встречаются в качестве судов планетарной обороны в сферах, где господствуют люди, в качестве рейдеров нежити, дрейфующих остовов, и даже шаттлов карликов, переезжающих из выработанной цитадели на астероид, избранный их новым домом.

У многих пирамид внутри укрыты спасательные шлюпки или мотыльки, готовые отвезти экипаж в безопасное место, если корабль матка потерпит крушение.

Название: Галеон

Построен: Людьми-наземниками
Преимущественно используется: Людьми-наземниками
Стоимость: 40,000gp
Тоннаж: 40 тонн
Очки корпуса (HP): 40
Экипаж: 20/40
Класс маневренности (MC): E
Посадка – на землю: Нет
Посадка – на воду: Да
Показатель бронезащиты (AR): 7
Спас-броски: Толстое дерево
Тип движителя: Главное или малое кормило

Скорость (SR): Зависит от кормчего
Стандартное вооружение:
1 Легкая катапульта (К)
Расчет: 1
2 Средних баллисты (1 – Н-ЛБ, 1 – Н-ПБ)
Расчет: 2 у каждой
Грузовая вместимость: 20 тонн
Длина киля (KL): 130 футов
Ширина бимса (BW): 30 футов

Описание: Галеон – это лучшее океаническое судно, которое наземники могут вывести в космос. Это всего лишь парусное судно с приделанным волшебным кормилом, купленным, либо снятым с каких-нибудь обломков.

Из всех народов известных миров, только нации Шу Лунь и Ва на Ториле проявляют реалистический подход к космическим путешествиям. Прочие ации ведут себя по-дилетантски, и наиболее здравомыслящие из их числа используют, если есть выбор, галеон. Неуклюжий и медлительный, он все-таки делает свое дело, а его большой грузовой трюм может вместить немало товаров с прочих земель по всему известному фэнтезийному космосу.

Выше указан стандартный вариант вооружения, хотя многие нации усовершенствуют свои галеоны, чтобы сделать их более способными постоять за себя. Пожертвовав пятью тоннами грузового пространства, галеон может нести четыре дополнительных легких орудия, что делает его атаку всем боротом смертельной.

Название: Галеон космических великанов (Galieon, Spacesea Giants)

Построен: Космическими великанами
Преимущественно используется: Космическими великанами
Стоимость: 120,000gp
Тоннаж: 60 тонн
Очки корпуса (HP): 60
Экипаж: 11 великанов/20 великанов
Класс маневренности (MC): E
Посадка – на землю: Нет
Посадка – на воду: Да (таки плавает!)
Показатель бронезащиты (AR): 3
Спас-броски: Камень
Тип движителя: Главное кормило
Скорость (SR): Зависит от кормчего
Стандартное вооружение:
3 Тяжелых баллисты (Н-ЛБ-ПБ)
Расчет: 2 великана у каждой
11-20 Великанов, швыряющих булыжники (360^0)
Повреждение: 3d10 очков повреждения или 1d3 очков корпуса
Грузовая вместимость: 30 тонн
Длина киля (KL): 200 футов
Ширина бимса (BW): 50 футов

Описание: Эти огромные каменные галеоны крупнее стандартных – ведь им надо соответствовать размерам своих гигантских хозяев. Подобно своим наземным предкам, космические великаны чувствуют себя уютнее, когда под ногами у них большая масса камня (подробнее информацию о космических великанах см. MC7). Помимо указанных

выше исключений, великаний галеон не слишком отличается от своего человеческого наземного тезки.

На каждые 10 великанов будет 1 старейшина, который может использовать «камневорот», «говорящий камень» и «превратить камень в грязь» как маг 7-го уровня. Они могут использовать свои магические способности и вездесущие булыжники, чтобы чинить свой корабль даже в бою. Каждый булыжник дает достаточно материала, чтобы починить 1d4 очков повреждения корпуса или мачты. Такелаж подобным манером починить нельзя. Ни одна из этих магических сил неприменима, пока корабль находится во флогистоне.

Название: Великая бомбарда (Great Bombard)

Построен: Гиффами
Преимущественно используется: Гиффами
Стоимость: 100,000gp
Тоннаж: 40 тонн
Очки корпуса (HP): 40
Экипаж: 20/40
Класс маневренности (MC): E
Посадка – на землю: Нет
Посадка – на воду: Да
Показатель бронезащиты (AR): 6
Спас-броски: Толстое дерево
Тип движителя: Главное или малое кормило
Скорость (SR): Зависит от кормчего
Стандартное вооружение:
1 Великая бомбарда (H)
Расчет: 5
2 Легких баллисты (1 – К-ЛБ, 1 – К-ПБ)
Расчет: 1 у каждой
Дробящий таран (H)
Грузовая вместимость: 20 тонн
Длина киля (KL): 140 футов
Ширина бимса (BW): 20 футов

Описание: Великая бомбарда напоминает однопалубную бирему, наземное судно, первоначально использовавшее для основы в ранних версиях этого судна. Поверх гребных скамей нашиты доски, а носовая часть заменена огромной чугунной бомбардой, окованной стальными кольцами, занимающей половину корабельной длины.

На великой бомбарде царит пушка, давшая название кораблю. Пушка, если она вообще доступна, стоит 60,000gp, имеет дальность 2,000 ярдов (4 гекса) и при попадании причиняет повреждений 2-24 (2d12) HP или 3-30 (3d10) hp. Может стрелять раз в три раунда, имеет THAC0 16, причиняет критическое попадание при броске атаки 19 или 20. Для единственного выстрела требуется ни много, ни мало, 20 зарядов дымного пороха.

Указанные выше размеры экипажа даны в расчете на существ размера M. 10 гиффов достаточно, чтобы управиться с кораблем и его пушкой.

Название: Великая галера

Построен: Людьми-наземниками
Преимущественно используется: Людьми-наземниками
Стоимость: 20,000gp

Тоннаж: 20 тонн
Очки корпуса (HP): 20
Экипаж: 15/20
Класс маневренности (MC): F
Посадка – на землю: Нет
Посадка – на воду: Да
Показатель бронезащиты (AR): 7
Спас-броски: Толстое дерево
Тип движителя: Главное или малое кормило
Скорость (SR): Зависит от кормчего -1
Стандартное вооружение:

3 Тяжелых баллисты (1 – Н, 1 – ЛБ, 1 – ПБ)
Расчет: 4 у каждой

ИЛИ

3 Тяжелых катапульты (1 – Н, 1 – ЛБ, 1 – ПБ)
Расчет: 5 у каждой

ИЛИ

3 Тяжелых джеттисона (1 – К, 1 – К-ЛБ, 1 – К-ПБ)
Расчет: 4 у каждого

ИЛИ ЛЮБАЯ КОМБИНАЦИЯ ВЫШЕПЕРЕЧИСЛЕННОГО
Грузовая вместимость: 10 тонн
Длина киля (KL): 130 футов
Ширина бимса (BW): 20 футов

Описание: Великая галера – это наземное судно, движимое рабами или вольными гребцами; ее слабая приспособленность к дикому космосу проявляется в виде штрафа -1 к SR. Часто экспериментирующие волшебники берут в космос весь экипаж галеры в ходе первого же эксперимента с технологиями волшебных путешествий. Дальнейших экспериментов для магов, чья дерзость перевешивает осторожность, очень часто не следует, поскольку экипаж быстро истощает корабельную воздушную оболочку и умирает.

Название: Молот (Hummership)

Построен: Людьми, людьми-ящерицами
Преимущественно используется: Людьми, людьми-ящерицами, живодерами разума, некоторыми эльфами
Стоимость: 60,000gp
Тоннаж: 60 тонн
Очки корпуса (HP): 60
Экипаж: 24/60
Класс маневренности (MC): D
Посадка – на землю: Нет
Посадка – на воду: Да
Показатель бронезащиты (AR): 6
Спас-броски: Толстое дерево
Тип движителя: Главное кормило
Скорость (SR): Зависит от кормчего
Стандартное вооружение:

2 Тяжелых катапульты (1 – К, 1 – 360^0)
Расчет: 5 у каждой
1 Тяжелая баллиста (360^0)

Расчет: 4
Дробящий таран
Грузовая вместимость: 30 тонн
Длина киля (KL): 250 футов
Ширина бимса (BW): 25 футов

Описание: Еще один стандартный людской корабль для космоса, молот одновременно могуч и просторен, он способен как противостоять большинству невзгод, так и натворить немало их своим дробящим тараном. Молоты встречаются по всему известному космосу с мелкими модификациями в конструкции и вооружении.

Молот требует большего экипажа, чем более распространенный кальмар, но может нести больше груза. Хотя обычно его не используют под пиратское судно, молот – это излюбленное судно у некоторых стильных и нахальных пиратов и каперов в известном космосе. Также, молот – это обычное транспортное судно, способное перенести через космос и назад много людей, с припасами, которых хватит на вторжение любого масштаба.

Название: Колибри (Уникальный) (Hummingbird, Unique)

Построен: Людьми
Преимущественно используется: Людьми
Стоимость: 18,000gp
Тоннаж: 7 тонн
Очки корпуса (HP): 7
Экипаж: 2/10
Класс маневренности (MC): A
Посадка – на землю: Да
Посадка – на воду: Нет
Показатель бронезащиты (AR): 8
Спас-броски: Тонкое дерево
Тип движителя: Главное кормило
Скорость (SR): Зависит от кормчего
Стандартное вооружение:
Особое (H)
Колющий таран (H)
Грузовая вместимость: 3 тонны
Длина киля (KL): 100 футов
Ширина бимса (BW): 20 футов

Описание: «Колибри» – это корабль, созданный фесальскими инженерами в Великом Космосе. Обычно используется как дипломатическое судно, перевозя наносящих визиты сановников. Магические энергии волшебного кормила фокусируются на крыльях судна, вызывая у них быструю вибрацию. Это производит эффект постоянного смещения массы судна, из-за чего оно кажется легче, чем на самом деле. Этот эффект также дает кораблю MC A. Вибрации столь мягкие, а инженерные работы столь качественные, что движущиеся крылья не оказывают никакого воздействия на находящихся на борту.

Хотя длинный клюв корабля может служить колющим тараном, основное оружие «Колибри» – это особая форма «волшебных снарядов». Этим оружием может воспользоваться любой маг, способный накладывать заклинание «волшебный снаряд» и не занятый у кормила. Маг просто накладывает заклинание на установленный на пьедестале кристалл. Снаряды всасываются, усиливаются и выплевываются через конец

клюва. За каждый наложенный на него снаряд, кристалл выплевывает один снаряд в раунд, причиняющий 1 HP повреждений.

Название: Охотник-убийца (Асасин водони) (Hunter-Killer, Vodoni Assassin)

Построен: Залани
Преимущественно используется: Водони
Стоимость: 240,000gp
Тоннаж: 60 тонн
Очки корпуса (HP): 60
Экипаж: 10/60
Класс маневренности (MC): C
Посадка – на землю: Да
Посадка – на воду: Нет
Показатель бронезащиты (AR): 5
Спас-броски: Керамика
Тип движителя: Главное кормило
Скорость (SR): Зависит от кормчего
Стандартное вооружение:
2 Средних баллисты (1 – Н-ПБ, 1 – К-ЛБ)
Расчет: 4 у каждой
2 Средних катапульты (1 – Н-ЛБ, 1 – К-ПБ)
Расчет: 6 у каждой
2 Бомбарды (1 – Н, 1 – К)
Расчет: 4 у каждой
2 Средних джеттисона (1 – Н, 1 – К)
Расчет: 6 у каждого
Грузовая вместимость: 30 тонн
Длина киля (KL): 260 футов
Ширина бимса (BW): 40 футов
Размах крыльев: 400 футов

Описание: Охотник-убийца (также известный как «асасин водони»), спланирован таким образом, чтобы выглядеть, как тяни-толкай: крылатая, двухголовая, улыбающаяся волчица. Спереди и сзади он выглядит одинаково. Корабль широкий, но очень маневренный благодаря вращающейся на шарнирах мачте, что позволяет очень быстро менять курс.

Охотник-убийца – это боевой корабль водони для дальних дистанций. Особая конструкция его баллист, катапульт, джеттисонов и бомбард позволяет кораблю атаковать, оставаясь вне досягаемости противника. Дальность его орудий вдвое больше стандартной, поэтому им требуется дополнительная обслуга для заряжания и стрельбы. С падением Империи Водони, секрет этих моделей оружия был утрачен.

Название: Ямб (Iambus)

Построен: Арканийцами
Преимущественно используется: Людьми-бардами
Стоимость: 35,000gp
Тоннаж: 35 тонн
Очки корпуса (HP): 35
Экипаж: 4/35
Класс маневренности (MC): D

Посадка – на землю: Нет
Посадка – на воду: Да
Показатель бронезащиты (AR): 5
Спас-броски: Толстое дерево
Тип движителя: Кормило барда
Скорость (SR): Зависит от кормчего-барда
Стандартное вооружение:
3 Легких баллисты (1 – Н-ЛБ, 1 – Н-ПБ, 1 – К-ЛБ-ПБ)
Расчет: 1 у каждой
1 Тяжелая баллиста (Н)
Расчет: 4
Грузовая вместимость: 17,5 тонн
Длина киля (KL): 180 футов
Ширина бимса (BW): 20 футов
Высота: 150 футов

Описание: Ямб – это специализированный корабль, сконструированный специально на кормчего-барда. Можно использовать любые музыкальные навыки, но чтобы двигать корабль, обязательны умения играть на тех инструментах, которые прикреплены к кормилу. Кормило барда дает кораблю SR в зависимости от уровня опыта барда, действуя как главное кормило.

Пока бард играет на инструменте, корабль движется вперед. Создаваемая при этом музыка оказывает успокаивающий эффект на экипаж, благодаря чему повреждения лечатся вдвое быстрее. Однако экипаж и кормчий всегда ошеломляются при атаке, то есть им можно атаковать только на второй раунд рукопашной, после стандартного броска инициативы.

Ямб может быть любой формы, но каждый напоминает (слегка) музыкальный инструмент, прикрепленный к кормилу.

Название: Нефритовый паук (Jade Spider)

Построен: Драу
Преимущественно используется: Драу
Стоимость: 150,000gp
Тоннаж: 20 тонн
Очки корпуса (HP): 20
Экипаж: 7/20
Класс маневренности (MC): B
Посадка – на землю: Да
Посадка – на воду: Нет
Показатель бронезащиты (AR): 0 (корпус)
2 (лапки)
-2 (бурильная установка)
Спас-броски: Лучшее для керамики или металла
Тип движителя: Светящееся кормило (55%), жизнесос (45%)
Скорость (SR): Зависит от кормчего или жертвы
Стандартное вооружение:
1 Адамантитовый бур (Н)
Расчет: 6
1 Цепляющий таран (Н)
Грузовая вместимость: 10 тонн
Длина киля (KL): 40 футов

Ширина бимса (BW): 20 футов

Описание: Эти атакующие суда построены из камня, драгоценных металлов и светящейся субстанции, встречающейся только в Подземье, царстве драу. Эти элементы соединяются вместе, образуя прочный (AC 0) панцирь вокруг тела судна. Единственный путь внутрь и наружу – это люк размером с человека, из которого выдвигается главное оружие корабля – адамантитовый бур.

Лапки сделаны из металлической жароустойчивой (+2 к спас-броскам) субстанции. Оканчиваются они острыми когтями, с помощью которых пойманный корабль подтаскивается вплотную к телу нефритового паука. Чтобы поймать корабль, кормчий должен сделать успешный бросок атаки против бронезащиты корабля противника. В таком случае лапки попадают и прилипают, стягивая корабли вместе к концу раунда.

После этого нефритовый паук выдвигает буровую установку и начинает всверливаться в борт вражеского корабля. Требуется всего лишь один раунд, чтобы сверло проникло сквозь корпус, нанося в процессе 5 HP повреждений и немедленно «пробоину в корпусе», как при критическом попадании.

Когда отверстие будет готово, сквозь бур хлынут драу, атакуя и воруя все, что смогут найти ценного. Если корабль драу атакует неоги (их первостепенный противник в диком космосе), они сперва вышлют в брюхо вражеского корабля несколько нефритовых паучков (см. примечание). Землистые амбалы, любимые рабы неоги, страдают от жестокой аллергии и панического страха перед этими механическими пауками. Амбалы в страхе убегут, стоит только им повстречать паучков. Как раз на этот случай, каждый корабль драу несет 4-24 (4d6) нефритовых паучков.

Когда корабль-жертва выпотрошен и все ценное забрано, драу отступают в нефритового паука, втягивают буровую установку, и продолжают свой путь.

Кубрики внутри тела нефритового паука свисают с «потолка», т.е. с внешней обшивки судна. Волшебное кормило находится возле бурового люка, где сидит и двигает корабль заклинатель драу или людской маг (нанятый либо раб).

К счастью, нефритовые пауки в основном атакуют неоги. Драу, в своем бесконечном уничтожении «уродства», обратили взор на неоги, усмотрев в этих отвратительных существах оскорбление Лолт (главного божества драу) и своего чувства прекрасного.

Нефритовые пауки обычно перевозятся на спине или в паутине больших командных нефритовых пауков. Это огромные и массивные суда, вселяющие страх в сердце каждого неоги. По иронии судьбы, их иногда атакуют люди, неспособные отличить элегантные паучьи корабли драу от кораблей их заклятых врагов неоги.

На нефритовых пауках с жизнесосами предпочтительной жертвой будет либо неоги, либо их рабы амбалы. Если ни одно из этих существ не доступно, драу используют эльфов (особенно напыщенных, считающих себя лучше других), карликов и людей. Когда вообще нет жертв, они используют друг другу, формируя ежедневные жизнесосные вахты.

Нефритовые пауки: Инт нет; AL N; AC 5; MV 10; HD 6+6; hp 54; THAC0 15; #AT 3; Dmg 3d4x2/2d4; ML 20; SD спас-броски как у мага 160го уровня; SZ H (высота 15'); XP 10,000.

Название: Командный нефритовый паук (Jade Spider Commandship)

Построен: Драу
Преимущественно используется: Драу
Стоимость: 1,000,000gp
Тоннаж: 100 тонн
Очки корпуса (HP): 100

Экипаж: 20/100
Класс маневренности (MC): F
Посадка – на землю: Да
Посадка – на воду: Нет
Показатель бронезащиты (AR): 0
Спас-броски: Лучшее для керамики или металла
Тип движителя: Светящееся кормило
Скорость (SR): Зависит от кормчего или жертвы
Стандартное вооружение:
1 Адамантитовый бур (Н)
Расчет: 8
1 Цепляющий таран/прокалывающий (Н)
Грузовая вместимость: 50 тонн
Длина киля (KL): 250 футов
Ширина бимса (BW): 180 футов
Высота: 150 футов

Описание: Снаружи этот полностью закрытый корабль выглядит как огромный нефритовый паук. Внутри это миниатюрный полый мир, со зданиями, висящими вверх ногами на внутренней поверхности внешней обшивки, с темным, пещероподобным окружением, которое драу находят уютным.

Каждый командный корабль может нести до 5 нефритовых пауков на спине или в паутинной сетке между ногами. Таким буксирным способностям судно обязано *светящемуся кормилу*, которое может буксировать дополнительные 100 тонн лишнего веса на скорости волшебного путешествия (подробности см. «Руководство Боевого Капитана»).

Единственный вход в корабль – через буровую установку, точно как маленьком атакующем корабле; на внутреннем карнизе могут плечом к плечу уместиться трое драу. Повреждение от этого бура составляет 10 HP, пробоина как при критическом попадании и еще один случайно выбрасываемый эффект критического попадания, и все за один раунд.

Название: Джонка (Junk)

Построен: Людьми-наземниками Шу Лунь с Торила
Преимущественно используется: Людьми-наземниками Шу Лунь с Торила
Стоимость: 2,500gp
Тоннаж: 20 тонн
Очки корпуса (HP): 20
Экипаж: 4/20
Класс маневренности (MC): F
Посадка – на землю: Нет
Посадка – на воду: Да
Показатель бронезащиты (AR): 9
Спас-броски: Легкое дерево
Тип движителя: Главное или малое кормило
Скорость (SR): Зависит от кормчего -1
Стандартное вооружение:
Нет
ИЛИ
2 Легкие баллисты (1 – Н-ЛБ-ПБ, 1 – К-ЛБ-ПБ)
Расчет: 1 у каждой
1 Бомбарда (К)

Расчет: 3
Грузовая вместимость: 14 тонн
Длина киля (KL): 75 футов
Ширина бимса (BW): 30 футов

Описание: Эти неописуемые корабли представляют собой всего лишь обычные для болотистых и прибрежных областей Шу Луня джонки, приспособленные к дикому космосу. В основном, эти суда оружия не имеют, поскольку их основное назанчение – гражданские паромы. Однако, теперь, когда Шу Лунь изведали опасности дикого космоса, они начали устнавливать оружие на модифицированных джонках, чтобы обезопасить конвои.

Обычно джонки несут втрое больше пассажиров, чем это возможно теоретически, из-за чего все больше и больше мертвых джонок плавает с ядовитой атмосферой. Эти корабли послужат хорошим источником сокровищ и грузов для тех, кто достаточно храбр, чтобы бросить вызов ядовитой атмосфере.

Название: Кликликак (Klicklikak)

Построен: Инсектарами
Преимущественно используется: Инсектарами
Стоимость: 20,000gp
Тоннаж: 20 тонн
Очки корпуса (HP): 18
Экипаж: 10/20
Класс маневренности (MC): C
Посадка – на землю: Да
Посадка – на воду: Нет
Показатель бронезащиты (AR): 6
Спас-броски: Толстое дерево
Тип движителя: Кормило инсектаров (главное или малое)
Скорость (SR): Зависит от кормчего
Стандартное вооружение:
1 Тяжелая баллиста (360^0)
Расчет: 4
Грузовая вместимость: 10 тонн
Длина киля (KL): 80 футов
Ширина бимса (BW): 30 футов

Описание: Кликликак – характерный, прилизанный корабль, напоминающий голову кузнечика с двумя длинными антеннами сзади. На родном языке инсектаров название корабля означает «Служба Кликралу».

Кликликак, стандартное судно для волшебных путешествий инсектаров, питается энергией от особого кормила, состоящего из блестящей медной сферы с двумя отверстиями. Чтобы двигать кликликак сквозь космос, инсектар вставляет свои антенны в эти отверстия. Только инсектар может пользоваться этим кормилом, и, наоборот, инсектары не могут пользоваться иными типами кормил.

Название: Минога (Ударный) (Lamprey Ship, Striker)

Построен: Ранними людьми или инсектоидной расой?
Преимущественно используется: Людьми, гоблинидами
Стоимость: 26,000gp

Тоннаж: 26 тонн
Очки корпуса (HP): 26
Экипаж: 8/26
Класс маневренности (MC): B
Посадка – на землю: Нет
Посадка – на воду: Нет
Показатель бронезащиты (AR): 4
Спас-броски: Толстое дерево
Тип движителя: Топка (20%), малое кормило (40%), главное кормило (40%)
Скорость (SR): 2 (топка) или в зависимости от кормчего
Стандартное вооружение:
3 Средних баллисты (1 – Н-ЛБ, 1 – Н-ПБ, 1 – К)
Расчет: 2 у каждой
Конический таран со средней баллистой (Н)
Расчет: 2
Грузовая вместимость: 6 тонн
Длина киля (KL): 115 футов
Ширина бимса (BW): 25 футов

Описание: Этот узкий, древний корабль хорошо представлен в космосе. Он достаточно пригоден, чтобы широко использоваться людьми-космоходами, и копироваться пытающимися сохранить свое инкогнито гноллями, орками и гоблинами.

Дальнейшее развитие угря, минога конструировалась конкретно как боевое судно. Существует достаточно различий, чтобы вынести это судно в отдельную статью, хотя внешне и на удалении эти два судна одинаковы. Многие миноги конструировались со специальными «челюстями», управляемыми лебедками из командирской каюты. Когда корабль таранит, челюсти вгрызаются во вражеский корабль на дополнительные 1-2 HP повреждений.

Боевые миноги (ударные) жертвуют своим спорным коническим тараном и его баллистой в обмен на дробящий таран и смонтированную снизу среднюю катапульту. Груз ужимается до жалких трех тонн, а минимально необходимый экипаж увеличивается на одного человека.

Название: Листок (Leaf-Ship)

Построен: Три-кринами
Преимущественно используется: Три-кринами
Стоимость: 280,000gp
Тоннаж: 70 тонн
Очки корпуса (HP): 70
Экипаж: 20/65
Класс маневренности (MC): D
Посадка – на землю: Нет
Посадка – на воду: Да
Показатель бронезащиты (AR): 6
Спас-броски: Керамика
Тип движителя: Хрустальный трон
Скорость (SR): 4
Стандартное вооружение:
1 Тяжелая катапульта (Н)
Расчет: 5
4 Тяжелых баллисты (1 Н-ЛБ, 1 Н-ПБ, 1 К-ЛБ, 1 К-ПБ)

Расчет: 4 у каждой
Колющий таран (H)
Грузовая вместимость: 30 тонн
Длина киля (KL): 250 футов
Ширина бимса (BW): 40 футов

Описание: Листок напоминает длинный лист. В корпусе есть отсеки, где могут находиться до четырех колючек. Выглядят листочки очень жизнерадостно. Как и в случае с эльфийскими кораблями, эти суда выращиваются из живого кристалла. Обычно их расцветка нежного, прозрачно-зеленого или желтого цветов.

Источником мощности служит устройство, которое три-крины называют «хрустальный трон». Это огромный многогранный кристалл, по форме грубо напоминающий трон с широкими подлокотниками. Он мерцает внутренним бледным светом и действует как малое волшебное кормило. Любой три-крин может управлять троном; не требуются никакие способности к заклинаниям. SR корабля определяется конструкцией устройства, а вовсе не характеристиками сидящего в нем индивида. После использования трона, нет никаких пост-кормильных эффектов. Кроме три-кринов, ни одна раса не может использовать хрустальный трон, потому что всем прочим не хватает правильного строения сознания.

Название: Пиявка (Leech)

Построен: Неоги
Преимущественно используется: Неоги
Стоимость: 60,000-300,000gp
Тоннаж: 20 тонн
Очки корпуса (HP): 20
Экипаж: 2/20
Класс маневренности (MC): B (в одиночку)
D (верхом)
Посадка – на землю: Нет
Посадка – на воду: Нет
Показатель бронезащиты (AR): 9
Спас-броски: Металл
Тип движителя: Жизнесос
Скорость (SR): Зависит от жертвы
Стандартное вооружение:
1 Легкая катапульта (H)
Расчет: 1
Грузовая вместимость: 10 тонн
Длина киля (KL): 50 футов
Ширина бимса (BW): 30 футов

Описание: Пиявка – это не более чем жизнесос, установленный внутри маленького купола. Купол опирается на восемь цепляющих лапок, из-за чего все сооружение выглядит как безголовый паук. Оно может управляться единственным неоги и его рабом-землистым амбалом.

Пиявка устроена так, чтобы умещаться на спине живого существа, которое может обладать или нет собственными космоходными способностями, превращая тандем устройства и существа в корабль для волшебных путешествий. Использование двигателя жизнесоса убивает запряженное существо, поэтому неоги могут прибегать к нему только в неотложных ситуациях или там, где можно сыскать свежее существо.

Эльфов беспокоит возрастающее использование киндори или других существ с пиявками в качестве оружия террора. Нагруженные греческим огнем пиявки разбивались в цивилизованных местах. Пилотом-смертником был неоги, но из бушующего огненного шторма вытаскивали обугленных людей и карликов.

Название: Саранча (Locust)

Построен: Людьми-наземниками Ba с Торила
Преимущественно используется: Людьми-наземниками Ba
Стоимость: 375gp
Тоннаж: 1,500 фунтов
Очки корпуса (HP): 1 (8hp)
Экипаж: 2/3
Класс маневренности (MC): A
Посадка – на землю: Да
Посадка – на воду: Да
Показатель бронезащиты (AR): 4
Спас-броски: Легкое дерево
Тип движителя: *Руль-двигатель*
Скорость (SR): 6
Стандартное вооружение:
1 Легкая катапульта (K)
Расчет: 1
ИЛИ
1 Легкая баллиста (H)
Расчет: 1
Грузовая вместимость: 750 фунтов греческого огня, боеприпасов или единственный пассажир
Длина киля (KL): 14 футов
Ширина бимса (BW): 4 футов

Описание: Саранча выглядит как сделанный из бальзового дерева кузнечик. Она очень легкая и маневренная, но и легко уничтожимая. Этот маленький корабль имеет достаточно места для двух членов экипажа и одного пассажира или 750 фунтов груза. Судно такое быстрое и проворное, что в него трудно попасть, но первое же попадание обычно полностью его разрушает.

В качестве боевых кораблей, саранчи – не более, чем машины-самоубийцы. Кораблю требуется один член экипажа, чтобы управляться с *рулем-двигателем*, в то время как второй будет обслуживать вооружение. *Руль-двигатель* дает судну такую скорость и маневренность.

Оружие опирается на ножки и антенны. При естественном броске атаки один, оружие слетает со станины, разламывая корабль пополам. Обычно при этом погибают все на борту судна – их раздавливает между половинками корабля.

Название: Ладья (Longship)

Построен: Людьми-наземниками
Преимущественно используется: Людьми-наземниками
Стоимость: 2,000gp
Тоннаж: 4 тонны
Очки корпуса (HP): 4
Экипаж: 12/4

Класс маневренности (MC): E
Посадка – на землю: Нет
Посадка – на воду: Да
Показатель бронезащиты (AR): 8
Спас-броски: Тонкое дерево
Тип движителя: Главное или малое кормило
Скорость (SR): Зависит от кормчего
Стандартное вооружение:
1 Тяжелая баллиста (Н)
Расчет: 4
ИЛИ
1 Тяжелая катапульта (Н)
Расчет: 5
ИЛИ
1 Тяжелый джеттисон (К)
Расчет: 4
Грузовая вместимость: 2 тонны
Длина киля (KL): 75 футов
Ширина бимса (BW): 15 футов

Описание: Ладья – идеальный носитель для малых количеств искателей приключений в фэнтезийном космосе. Однако, как и в случае с галерами, если взять полный экипаж за пределы планетной атмосферы, это быстро испортит корабельный воздух и преждевременно окончит путешествие.

Название: Мамонт (Mammoth)

Построен: Людоедами
Преимущественно используется: Людоедами
Стоимость: 90,000gp
Тоннаж: 90 тонн
Очки корпуса (HP): 90
Экипаж: 27/90
Класс маневренности (MC): E
Посадка – на землю: Да
Посадка – на воду: Нет
Показатель бронезащиты (AR): 4
Спас-броски: Толстое дерево
Тип движителя: Топка (20%), малое кормило (10%), кормило смерти (70%)
Скорость (SR): 2 (топка), в зависимости от кормчего или жертвы
Стандартное вооружение:
4 Тяжелых баллисты (2 – Н-ЛБ, 2 – Н-ПБ)
Расчет: 4 у каждой
4 Тяжелых катапульты (1 – ЛБ, 1 – ПБ, 2 – К)
Расчет: 5 у каждой
1 Тяжелый джеттисон (К)
Расчет: 4
Дробящий таран (Н)
Грузовая вместимость: 36 тонн
Длина киля (KL): 135 футов
Ширина бимса (BW): 45 футов

Описание: Некогда гордость космических флотов людоедов, с падением их могущества эти массивные суда служат мобильными базами для людей-пиратов и рабовозными судами живодеров разума.

На войне людоеды использовали рабов, чтобы питать кормила-смерти, нагружали корабль оружием и утрамбовывали на борт столько воинов-людоедов, сколько могли собрать (обычно 500-600, максимум можно впихнуть 788). Им плевать было на воздух, искренне считая, что победители будут дышать воздухом жертв, а проигравшим, в любом случае, лучше не жить.

Мамонты часто несли 3-6 (1d4+2) лезвий гоблинов, крепившихся к нижней стороне корпуса, для использования в качестве абордажных шлюпок или таранов.

Название: Военкор (Man-o-War)

Построен: Эльфами
Преимущественно используется: Эльфами, некоторыми людьми
Стоимость: 240,000gp
Тоннаж: 60 тонн
Очки корпуса (HP): 60
Экипаж: 10/60
Класс маневренности (MC): C
Посадка – на землю: Нет
Посадка – на воду: Нет
Показатель бронезащиты (AR): 7
Спас-броски: Керамика
Тип движителя: Главное кормило
Скорость (SR): Зависит от кормчего
Стандартное вооружение:

2 Средних баллисты (1 – Н-ЛБ, 1 – Н-ПБ)
Расчет: 2 у каждой
1 Средняя катапульта (Н)
Расчет: 3
1 Средний джеттисон (К)
Расчет: 3

Грузовая вместимость: 30 тонн
Длина киля (KL): 200 футов
Ширина бимса (BW): 20 футов

Описание: Построенный на самом крупном из доступных эльфам корпусов, не считая армады, военкор – высокоманевренный, надежный корабль. Эти эльфийские корабли выращиваются из блестящих, относительно хрупких растений, что дает им блестящий, воздушный облик. Каждый корабль остается живым, во многом как дерево, всю свою жизнь. Поэтому кристаллические крылья военкора требуют постоянной подрезки и ухода, чтобы корабль не стал слишком неуклюжим. Хорошее судно для приключений в глубоком космосе, этот корабль неплохо послужит своим хозяевам.

Подобно всем эльфийским кораблям, военкоры можно чинить обычным способом, поскольку судну легко можно привить каменные или деревянные блоки. Поэтому любой персонаж с навыками работы по дереву или плотника будет способен поддерживать корабль в хорошем состоянии.

Название: Богомол (Mantis)

Построен: Скро

Преимущественно используется: Скро
Стоимость: 90,000gp
Тоннаж: 60 тонн
Очки корпуса (HP): 60
Экипаж: 12/75
Класс маневренности (MC): C
Посадка – на землю: Да
Посадка – на воду: Нет (см. ниже)
Показатель бронезащиты (AR): 4
Спас-броски: Металл
Тип движителя: Главное кормило (30%) или кормило смерти (70%)
Скорость (SR): Зависит от кормчего или жертвы
Стандартное вооружение:

2 Цепляющих таран (H)
Расчет: 3 у каждого
2 Средних баллисты (360^0)
Расчет: 2 у каждой
1 Тяжелая катапульта (H)
Расчет: 5

Грузовая вместимость: 20 тонн
Длина киля (KL): 170 футов
Ширина бимса (BW): 25 футов
Описание: Богомол специально сконструирован для борьбы с эльфийским флотом. Его цепляющие тараны наносят по 1d4 HP повреждений каждый. Острый как бритва гребень на его спине наносит 1d4 HP повреждений, царапая вражеский корабль, столько же наносит и каждый из полозьев под днищем. Все это оружие предназначено для того, чтобы прорезать крылья, которые есть почти на всех эльфийских судах.

Руки богомола подвижны. Их можно сложить под носом корабля, чтобы не загораживать обзор из носовых портов. Корабль может садиться на твердые поверхности, но сперва надо поднять руки вверх. Корабль водонепроницаем, но на воду садится редко, потому что кормовой грузовой люк расположен слишком низко.

Когда корабль сцепляется с противником, абордажная партия, находящаяся наготове в камере для вылазок, выбрасывает желоб, установленный в пасти богомола. До 12 скро за раунд могут высадиться на вражеский корабль. Первая шестерка может атаковать тем же раундом, которым они высаживаются, остальным придется подождать следующего раунда, чтобы занять позиции. Желоб достаточно скользкий, чтобы по нему нельзя было забраться назад на богомола. Также пасть богомола можно закрыть. Лебедка, открывающая и закрывающая пасть, обслуживается двумя матросами.

Поскольку скро считают персональный бой формой искусства, богомол вооружен баллистами и катапультами намного меньше, чем мог бы (на верхней палубе достаточно места для гораздо большего количество оружия). Тактика скро обычно включает несколько заходов, разрезающих вражеский корабль, перед высылкой абордажной партии.

Снаружи богомол обшит металлом. Пластины тускли и щербаты, поскольку скро не слишком забивают себе головы красотой и эстетикой. И напротив, функциональные части корабли (кончики цепляющих таранов, лезвия на спине и т.д.) регулярно смазываются, полируются и начищаются, чтобы все у них было тип-топ.

Помещение с волшебным кормилом считается у скро священным местом, входить в которое может лишь боевой жрец и капитан. Даже капитан может войти, только если получит разрешение от боевого жреца. Все, кому надо поговорить с боевым жрецом, пока тот находится у кормила, должны стоять и ждать в узком проходе, возле помещения. Нарушивший это табу немедленно придается смерти.

Название: Паук мысли (Mindspider)

Построен: Неоги
Преимущественно используется: Неоги
Стоимость: 120,000gp
Тоннаж: 40 тонн
Очки корпуса (HP): 40
Экипаж: 3/40
Класс маневренности (MC): C
Посадка – на землю: Нет
Посадка – на воду: Нет
Показатель бронезащиты (AR): 4
Спас-броски: Металл
Тип движителя: Жизнесос
Скорость (SR): Зависит от жертвы
Стандартное вооружение:
2 Средних катапульты (2 – Н)
Расчет: 3 у каждой
1 Средний джеттисон (К)
Расчет: 3
Колющий/цепляющий таран (Н)
Колющий таран (К)
Грузовая вместимость: 20 тонн
Длина киля (KL): 40 футов (не считая тараны)
Ширина бимса (BW): 15 футов

Описание: Паук мысли – корабль новый, но уже доказавший, что опасен не менее, чем паук смерти, один из внушающих наибольший страх кораблей в космосе. Паук мысли легче, быстрее, маневреннее и прочнее паука смерти, но несет меньше оружия. Используется в ситуациях, где необходим тонкий подход (или то, что подразумевается у неоги под этим словом).

Если где-то есть больше одного паука смерти, там же будет паук мысли в качестве командного судна и логова флотовладельца. Неоги считают это полезной хитростью, поскольку противники, само собой, полагают, что их главный недруг будет на самом крупном вражеском судне.

Практически неизвестно, чтобы кто-то кроме неоги пользовался судами этого класса, не столько из боязни мести неоги, сколько потому, что у них так много врагов – персонажи на борту украденного паука мысли могут ожидать, что все встречные корабли будут либо убегать, либо атаковать.

Название: Москит (Mosquito)

Построен: Людьми
Преимущественно используется: Всеми расами
Стоимость: 3,000gp
Тоннаж: 6 тонн
Очки корпуса (HP): 6
Экипаж: 1/6
Класс маневренности (MC): C
Посадка – на землю: Да
Посадка – на воду: Да
Показатель бронезащиты (AR): 5

Спас-броски: Тонкое дерево
Тип движителя: Главное или малое кормило
Скорость (SR): Зависит от кормчего
Стандартное вооружение: Нет
Грузовая вместимость: 3 тонны
Длина киля (KL): 100 футов
Ширина бимса (BW): 15 футов

Описание: Москит, на пару с эльфийским мотыльком, относится к самым малым оснащенным волшебным кормилом судам, которые повсеместно используются в фэнтезийном космосе. Москит служит шаттлом, посадочным судном, шпионским кораблем, и для просачивания. Одно доброе попадание из тяжелого оружия – и москит обычно уходит в нокаут.

Большинство москитов базируются на больших судах и используются при случае как спасательные шлюпки. Часто с посадочного москита снимается волшебное кормило, потому что это наиболее дорогая часть транспортного средства.

В секторах космоса с давно ведущимися войнами, с москитов часто снимают кормила и отправляют дрейфовать, набив под завязку канистрами с греческим огнем и прочими горючими веществами. Смысл в том, чтобы космические корпуса упали в гравитационные плоскости более крупных вражеских кораблей и разбились, поджигая их. Часто на орбитах вражеских планет остаются рои москитов.

Светочувствительные расы, вроде живодеров разума, накрывают верхние палубы своих москитов куполом – это не влияет на MC или AR корабля.

Название: Наутилоид (Nautiloid)

Построен: Живодерами разума
Преимущественно используется: Живодерами разума
Стоимость: 35,000gp
Тоннаж: 35 тонн
Очки корпуса (HP): 35
Экипаж: 10/35
Класс маневренности (MC): D
Посадка – на землю: Нет
Посадка – на воду: Да
Показатель бронезащиты (AR): 4
Спас-броски: Толстое дерево
Тип движителя: Цепочное (90%) или совокупное (10%) кормило
Скорость (SR): 2-5 (цепочное), 5 (совокупное)
Стандартное вооружение:
3 Средних баллисты (1 – Н-ЛБ, 1 – Н-ПБ, 1 – Н)
Расчет: 2 у каждой
1 Средняя катапульта (Н)
Расчет: 3
1 Средний джеттисон (К)
Расчет: 3
Колющий таран (Н)
Грузовая вместимость: 17 тонн
Длина киля (KL): 180 футов
Ширина бимса (BW): 30 футов

Описание: Наутилоид – это стандартный боевой корабль различных космоходных наций иллитидов; его конструкция отражает природу расы. Витая раковина предоставляет уют замкнутых пространств, защищая при этом иллитидов от раздражающих лучей солнц. Стандартный экипаж живодеров разума насчитывает 10 иллитидов плюс 2-5 кормчих для цепочных кормил. SR наутилоида определяется количеством используемых цепочных кормил. На наутилоиде один капитан и один старпом, остальные – простой экипаж.

Помимо 12-15 живодеров разума на борту, остальной экипаж (до общего число 35) составляют рабы и (редко) пассажиры. Поскольку в дальних путешествиях рабы служат продуктами питания, они быстро сменяются.

Название: Ночной волк (Разведчик водони) (Nightwolf, Vodoni Scout)

Построен: Залани
Преимущественно используется: Водони
Стоимость: 160,000gp
Тоннаж: 40 тонн
Очки корпуса (HP): 40
Экипаж: 3/40
Класс маневренности (MC): B
Посадка – на землю: Да
Посадка – на воду: Да
Показатель бронезащиты (AR): 4
Спас-броски: Керамика
Тип движителя: Главное кормило
Скорость (SR): Зависит от кормчего
Стандартное вооружение:
2 Средних катапульты (1 – Н-ЛБ, 1 – Н-ПБ)
Расчет: 3 у каждой
1 Средний джеттисон (К)
Расчет: 3
Грузовая вместимость: 20 тонн
Длина киля (KL): 50 футов
Ширина бимса (BW): 20 футов
Размах крыльев: 80 футов

Описание: Ночной волк (также известен как «разведчик водони») выглядит как длинный, прилизанный, крылатый волк. Он не оборудован никаким тараном, волчья голова на носу служит чисто декоративным целям. Внешность корабля спланирована таким образом, чтобы вселять ужас в сердца врагов водони (попросту всем). Большинство уцелевших в столкновениях с одним из этих кораблей согласны, что так оно и есть – вселяет.

Ночной волк – это разведывательный и шпионский корабль, маленький, черный и быстрый. Для корабля своих размеров он необычайно маневренный (MC B) и бронирован лучше любого другого корабля водони, что делает его по-настоящему опасным противником, таким, с которым немногие захотят вновь встретиться по доброй воле.

Временами ночные волки посылаются на самоубийственные задания с минимальным экипажем. Такие «одинокие волки» быстро выходят из строя при попаданиях, причиняющих потери экипажу.

Название: Осьминог (Пушкохвост) (Octopus, Tailgunner)

Построен: Людьми, живодерами разума
Преимущественно используется: Людьми, живодерами разума

Стоимость: 70,000gp
Тоннаж: 70 тонн
Очки корпуса (HP): 70
Экипаж: 13/70
Класс маневренности (MC): D
Посадка – на землю: Да
Посадка – на воду: Нет
Показатель бронезащиты (AR): 7
Спас-броски: Толстое дерево
Тип движителя: Главное или малое кормило; совокупное кормило
Скорость (SR): 5 (совокупное) или в зависимости от кормчего
Стандартное вооружение:

2 Тяжелых катапульты ($2 – 360^0$)

Расчет: 5 у каждой

2 Тяжелых баллисты ($2 – 360^0$)

Расчет: 4 у каждой

Грузовая вместимость: 35 тонн
Длина киля (KL): 100 футов (не считая щупалец)
Ширина бимса (BW): 50 футов

Описание: Огромный корабль, напоминающий одноименного земного головоногого, осьминог движется в космосе подобно этим существам – шарообразной кормой вперед, вооруженными щупальцами назад. Первоначально сконструированный как защитник конвоев во время Войн Нелюдей, благодаря расположению своего вооружения он заслужил прозвище «пушкохвост», хотя в действительности у этого судна хороший круговой обстрел.

Осьминог – это реликт иного времени и места. Он появился на пике Войн Нелюдей, во время неестественного альянса нейтральных людей и живодеров разума. Получившийся в результате гибрид обладал многими иллитидскими чертами, но пилотировался людскими магами и применялся, преимущественно, для охраны караванов и конвоев от гоблинских налетов. С уничтожением гоблинов нужда в проводке больших конвоев снизилась, альянс людей и иллитидов распался, корабли были списаны, а оборудование с них снято для более маневренных судов.

Название: Дикобраз (Шипастик) (Porcupine Ship, Spine-Ship)

Построен: Гоблинами
Преимущественно используется: Гоблинами
Стоимость: 15,000gp
Тоннаж: 30 тонн
Очки корпуса (HP): 30
Экипаж: 8/30
Класс маневренности (MC): D
Посадка – на землю: Нет
Посадка – на воду: Да (многие протекают!)
Показатель бронезащиты (AR): 7
Спас-броски: Тонкое дерево
Тип движителя: Малое кормило
Скорость (SR): Зависит от кормчего
Стандартное вооружение:

4 Легкие баллисты (Н, ЛБ, ПБ, К)

Расчет: 1 у каждой

Мины-тараны (360^0)
Грузовая вместимость: 18 тонн
Длина киля (KL): 85 футов
Ширина бимса (BW): 60 футов

Описание: Этот ветхий корабль с комической внешностью был одной из первых параноидальных попыток космического кораблестроения гоблинской расы. Довольно дешевые и легкие в постройке, дикобразы тысячами появлялись в ранние дни гоблинского космоходства.

Баллисты стреляют сквозь отверстия между шипами корабельной обшивки. Каждый третий шип (на некоторых готовых к битве кораблях *каждый* шип) полый и на кончике оборудован миной-тараном.

Мины-тараны почти столь же опасны для применяющей стороны, сколь и для противника. Когда такая мина ударяется об твердый предмет, сотрясение воспламеняет ее. Каждая мина оснащена чашевидным металлическим воротником, направляющим большую часть взрыва наружу, прочь от дикобраза. Когда мина-таран взрывается, она причиняет 3-18 повреждений незащищенному экипажу в радиусе 70 футов (разрешаются спас-броски) т 2-5 повреждений HP ударенного корабля, который должен сделать спас-бросок от пожара или получить дополнительно 1-4 очка повреждения от огня в раунд.

Название: Тайская четверка (Quad of Thay)

Построен: Тайскими магами и жрецами
Преимущественно используется: Тайскими магами и жрецами
Стоимость: 567,000gp
Тоннаж: 63 тонны
Очки корпуса (HP): 63
Экипаж: 10/63
Класс маневренности (MC): A
Посадка – на землю: Да
Посадка – на воду: Нет
Показатель бронезащиты (AR): 3 (-1)
Спас-броски: Лучшее для металла и кристаллов
Тип движителя: Великое кормило
Скорость (SR): Зависит от кормчего
Стандартное вооружение:
4 Тарана (H)
Грузовая вместимость: 31,5 тонна
Длина киля (KL): 50 футов
Ширина бимса (BW): 50 футов

Описание: Тайская четверка представляет собой уникальную конструкцию корабля. Вместо наличия отдельного кормила и кормчего, вся наружная часть корабля (выше жилых помещений) является частью кормила для волшебных путешествий.

Это, как его называют, *великое кормило* позволяет концентрировать волшебные энергии в движущую силу от одного до четырех магов. Уровни магов складываются и делятся на четыре, округляя дроби вверх. Это будет SR корабля. Другими словами, если свою энергию концентрируют три мага 20-го, 5-го и 14-го уровня, SR корабля будет (20+5+14)/4 то есть (округляя) 10.

Четыре тарановидных выступа или когтя над верхней палубой корабля используются как для концентрации силы магов, так и света от окрестных огненных тел и прочих источников (напр. эффектов заклинаний). Эта магическая энергия и свет

фокусируются сквозь двухдюймовые треугольные призмы, вделанные в четыре когтя. Этот фокусирующий эффект приводит к тому, что весь корабль омывается ярким, разноцветным светом до тех пор, пока хотя бы один маг сидит у великого кормила. Свет вызывает штраф -4 у всех, атакующих тайскую четверку.

В бою тайская четверка обычно старается убежать, поскольку единственная ее форма атаки – это таранить своими фокусирующими магию когтями. Если четверка таранит противника при броске атаки 20, с вероятностью 25% 1d4 ее когтей (или таранов) отломятся. С каждым отломанным когтем корабль утрачивает 25% мобильности. Как только будут отломаны все четыре когтя, корабль утратить способность двигаться.

В диком космосе тайская четверка может идти на двойной скорости волшебного путешествия (ну да, она может проходить по 200 млн. миль в день). К несчастью из-за магической пульсации корабля, тайская четверка не может своим ходом ни входить во флогистон, ни путешествовать радужными океанами. Единственный способ переместить ее из одной хрустальной сферы в другую – на спине другого летучего корабля, способного плыть в потоке. Из-за этого ограничения тайские четверки крайне редки за пределами Космоса Царств.

Путешествуя в диком космосе, четверка не подвержена влиянию гравитационных плоскостей и колодцев тел меньше 200 тонн. Обычно, летучий корабль при встрече с телом в 10 тонн и больше должен снижать свою скорость до тактической. Однако тайская четверка создает вокруг себя столь мощное магическое возмущение, что ее плоскость гравитации не может выходить за внешние границы когтей, равно как и плоскости гравитации прочих кораблей не могут войти. Поскольку пересечения плоскостей гравитации не происходит, тайская четверка редко замедляется до тактической скорости.

Очень большие корабли (200 тонн и больше) и небесные тела типа А и крупнее, обладают достаточной гравитацией, чтобы коснуться тайской четверки и вытащить ее из скорости волшебного путешествия. Когда это происходит, все маги и жрецы на борту объединяются, чтобы увеличить корабельный SR и убежать от любой атаки.

Тесные жилые помещения корабля находятся ниже плоскости гравитации. В них могут жить и спать до 63 особ. Большая часть пространства в тайской четверке посвящена громадной библиотеке волшебных книг, как распространенных, так и редких.

Название: Либрария Квентина (Уникальный) (Quentin’s Libraria, Unicque)

Построен: Человеком (Квентином Аксаном)
Преимущественно используется: Человеком (Квентином Аксаном)
Стоимость: 30,000gp
Тоннаж: 30 тонн
Очки корпуса (HP): 30
Экипаж: 5/30
Класс маневренности (MC): E или лучше (по разному)
Посадка – на землю: Да
Посадка – на воду: Нет
Показатель бронезащиты (AR): 7
Спас-броски: Толстое дерево
Тип движителя: Уникальный
Скорость (SR): Зависит от кормчего (для Квентина 10)
Стандартное вооружение:
1 Легкая баллиста (H)
Расчет: 1
Колющий таран (H)
Грузовая вместимость: 15 тонн
Длина киля (KL): 120 футов

Ширина бимса (BW): 25 футов

Описание: «Либрария» - это уникальный корабль, созданный Квентином Аксаном в его погоне за «Летучим Кораблем». Это модифицированный торговец с большим каменным идолом с пылающими очами и ртом, установленным на юте. Весь корабль набит книгами и книжными полками, которые служат как библиотекой для Квентина, так и источником энергии для корабля.

Довлеющий над задней частью корабля идол объединяет качества главного кормила и топки. В большинстве отношений он работает как обычное кормило, но его можно использовать для получения улучшенного МС, сжигая в его пасти подношения, преимущественно книги и бумагу.

Нормальный МС корабля Е. В зависимости от типа знания, скармливаемого пылающей пасти, МС можно ненадолго улучшить.

МС D: Обычная бумага (длится один раунд).
МС C: Жреческий или мажеский свиток (длится четыре раунда).
МС B: Книга заклинаний (длится шесть раундов).
МС A: Магический том (длится десять раундов).

Название: Лучезарный корабль (Radiant Ship)

Построен: Эльфами
Преимущественно используется: Эльфами
Стоимость: 12,500gp
Тоннаж: 25 тонн
Очки корпуса (HP): 25
Экипаж: 4/25
Класс маневренности (МС): D
Посадка – на землю: Да
Посадка – на воду: Да
Показатель бронезащиты (AR): 8
Спас-броски: Тонкое дерево
Тип движителя: Главное или малое кормило
Скорость (SR): Зависит от кормчего
Стандартное вооружение:
3 Легких катапульты (1 – Н, 1 – ЛБ, 1 – ПБ)
Расчет: 1 у каждой
3 Легких баллисты (1 – Н, 1 – ЛБ, 1 – ПБ)
Расчет: 1 у каждой
Грузовая вместимость: 13 тонн
Длина киля (KL): 90 футов
Ширина бимса (BW): 30 футов

Описание: Лучезарный корабль – новое слово в эльфийских флотах. Сначала эти маленькие корабли появились в Сером Космосе и Криннском Космосе, очевидно, что эти сферы послужили испытательными полигонами прототипов. Вся поверхность лучезарного корабля покрыта заклинаниями «продолжительного света», из-за чего корабль яркий, как солнце. Очевидно, эти корабли проектировались, чтобы обеспечить свет для эльфийских флотов в глубоком космосе.

Любой вражеский корабль, пытающийся обстрелять лучезарный корабль, получает штраф -4 к броскам попадания, если только у атакующего нет *очков тьмы*. Эти очки входят в обязательное оснащение каждого лучезарного корабля, поскольку в противном случае, всех на борту выведет из строя слепота. Это всего лишь обычные очки-консервы с

наложенным на каждую линзу заклинанием «продолжительной тьмы», чтобы противостоять эффектам корабельного сияния от «продолжительного света». Такие очки позволяют носящему их нормально видеть. Стоимость: 200 штука. XP: 300 штука.

Название: Скальпель (Scalpel Ship)

Построен: Ксиксчилами
Преимущественно используется: Ксиксчилами
Стоимость: 20,000gp
Тоннаж: 5 тонн
Очки корпуса (HP): 5
Экипаж: 2/5
Класс маневренности (MC): B
Посадка – на землю: Да
Посадка – на воду: Нет
Показатель бронезащиты (AR): 6
Спас-броски: Керамика
Тип движителя: Главное или малое кормило
Скорость (SR): Зависит от кормчего
Стандартное вооружение:
1 Легкая баллиста (Н-ЛБ-ПБ)
Расчет: 1
1 Легкая катапульта (К)
Расчет: 1
5 «Скальпелей» (1 – Н, 1 – ПБ, 1 –ЛБ, 1 – К, 1 – Д)
Грузовая вместимость: 2,5 тонны
Длина киля (KL): 25 футов
Ширина бимса (BW): 10 футов

Описание: Эти пленяющие взор корабли напоминают эльфийских мотыльков – их тоже выращивают, а не строят. Подобно мотылькам, у них есть длинные, тонкие, развивающиеся крылья, улучшающие маневренность, но на этом сходство оканчивается. У каждого скальпеля есть несколько острых выступов или «скальпелей», по всему корпусу, наносящие повреждения любому кораблю, пытающемуся таранить или врезаться в судно. Если кормчий-ксиксчил сделает успешный спас-бросок от окаменения, корабль уклонится от тарана или столкновения, нанеся при этом 1d6 повреждений HP атакующему кораблю. Эти скальпели чисто оборонительное оружие, их нельзя применить для атаки другого судна.

Ксиксчилы постоянно лазают по внешней поверхности корабля, чистя, полируя и натачивая корпус, крылья и скальпели. При отсутствии такого постоянного ухаживания живой материал тускнеет, а корабль утрачивает свою особую атаку.

Название: Скорпион (Scorpion)

Построен: Орками
Преимущественно используется: Орками
Стоимость: 180,000gp
Тоннаж: 60 тонн
Очки корпуса (HP): 60
Экипаж: 6/60
Класс маневренности (MC): C
Посадка – на землю: Да

Посадка – на воду: Нет
Показатель бронезащиты (AR): 4
Спас-броски: Металл
Тип движителя: Главное кормило (40%); жизнесос (60%)
Скорость (SR): Зависит от кормчего или жертвы
Стандартное вооружение:
1 Средняя баллиста (Н)
Расчет: 2
2 Тяжелых катапульты (2 - 360^0)
Расчет: 5 у каждой
2 Тарана-когтя (Н)
Грузовая вместимость: 12 тонн
Длина киля (KL): 75 футов
Ширина бимса (BW): 20 футов

Описание: Эти прочные, смертоносные боевые корабли представляют вершину космоходной мысли орков. Большинство их было выловлено в ходе тщательной зачистки эльфийскими флотами, но большинство космоходов думают, что орки на разбросанных мирах стабильно строят новых скорпионов, равно как и прочие расы, способные их скопировать.

Тараны-клешни скорпиона управляются капитаном и его старпомом с помощью рычагов, установленных в сидениях перед кормилом. Таран-клешня может ударить один раз за раунд, но только по мишени в этом же гексе, либо хватая, либо ударяя.

Каждая клешня делает бросок атаки (THAC0 15) дважды в раунд. Два последовательных попадания означают, что цель захвачена, единственное попадание – по цели нанесен удар. Каждый удар причиняет вражескому кораблю 1-2 HP повреждений (2-24 hp повреждений экипажу). Захват причиняет 3 HP повреждений и пробоину, как при критическом попадании.

Название: Сорокопут (Shrikeship)

Построен: Людьми
Преимущественно используется: Людьми, невысокликами, эльфами
Стоимость: 30,000gp
Тоннаж: 30 тонн
Очки корпуса (HP): 30
Экипаж: 14/30
Класс маневренности (MC): B
Посадка – на землю: Да
Посадка – на воду: Нет
Показатель бронезащиты (AR): 5
Спас-броски: Толстое дерево
Тип движителя: Главное или малое кормило
Скорость (SR): Зависит от кормчего
Стандартное вооружение:
3 Тяжелых баллисты (2 – Н, 1 – К)
Расчет: 4 у каждой
1 Легкий джеттисон (К)
Расчет: 2
Колющий таран (Н)
Грузовая вместимость: 20 тонн
Длина киля (KL): 100 футов

Ширина бимса (BW): 20 футов

Описание: Этот узкий, легкий рейдерский корабль используется как быстрое купеческое судно и легкий боевой корабль людьми и невысокликами. Недавняя разработка, он набирает популярность среди купцов, действующих в известном космосе. Даже с малым кормилом он может буксировать до двух грузовых барж на дальние расстояния или с большой загрузкой, и он достаточно большой для челночных рейсов в одиночку в пределах сферы. Размер экипажа приводится для существ размера М, для невысокликов минимальные и максимальные значения будут 18/60.

Некоторые людские и даже эльфийские флоты приспособили этот корабль для патрулей или планетарной обороны. Что до последней, то эльфы не могут выращивать корабли достаточно быстро, чтобы удовлетворять свои возрастающие потребности, и обратились к покупке «приемлемых» кораблей типа сорокопута, чтобы удовлетворить запросы. Эти «боевые птицы» обшиваются броней, что повышает AR до 4, но снижает МС до С.

Название: Колесник (Sidewheeler)

Построен: Гномами-механиками
Преимущественно используется: Гномами-механиками
Стоимость: 90,000gp
Тоннаж: 30 тонн
Очки корпуса (HP): 30
Экипаж: 20/30 (для гномов вдвое больше)
Класс маневренности (МС): Е
Посадка – на землю: Вероятность 50%
Посадка – на воду: Вероятность 50%
Показатель бронезащиты (AR): 7
Спас-броски: Металл
Тип движителя: Немагическое или гномье кормило
Скорость (SR): 2 или в зависимости от гнома-кормчего
Стандартное вооружение: Нет
Грузовая вместимость: 15 тонн
Длина киля (KL): 120 футов
Ширина бимса (BW): 25 футов

Описание: каждый колесный гномов уникален, представляя собой винегрет из металлолома и оставшихся от других кораблей кусочков. В каждом колеснике проявляется гномий индивидуализм и личность, поэтому нет двух похожих колесников. По этой же причине, один и тот же корабль будет по-разному выглядеть при каждой новой встрече, так как его гномий экипаж модифицирует различные участки корабля, подгоняя под свои все время меняющиеся нужды. Учитывая неустойчивую конструкцию гномьих кораблей, существует 50% вероятность, что любая посадка окончится катастрофой.

Гномьи корабли это «медленная лодка на Кринн» из пословицы. Если вы куда-то посылаете сообщение, посылку или нелюбимого родственника, и при этом не важно когда (или если) они прибудут, гномьи корабли – это самый дешевый способ путешествовать.

У гномьих колесников два источника энергии: гигантские космические хомяки и гномьи кормила. Гигантские хомяки, бегая в боковых колесах, неспособны придать кораблю скорость волшебного путешествия; их тактическая скорость 2. Гномьи кормила – это большие, грандиозные сооружения, выглядящие как помесь самогонного аппарата с

готическим собором. Весьма немногие из них могут похвастать тем, что работают без постоянной починки и наладки.

Название: Скелет (Костяной корабль) (Skeleton Ship, Boneship)

Построен: Людьми-нежитью
Преимущественно используется: Людьми-нежитью
Стоимость: 2,000-24,000gp
Тоннаж: 1-12 тонн
Очки корпуса (HP): 1-12
Экипаж: 1/1-12
Класс маневренности (MC): C
Посадка – на землю: Нет
Посадка – на воду: Нет
Показатель бронезащиты (AR): 9
Спас-броски: Кость
Тип движителя: Главное или малое кормило; топка; жизнесос
Скорость (SR): 2 (топка) или в зависимости от кормчего или жертвы
Стандартное вооружение:
2 Средних баллисты (360^0)
Расчет: 2 у каждой
Грузовая вместимость: До 1 тонны
Длина киля (KL): 200 футов (по разному)
Ширина бимса (BW): 30-41 футов (29+1d12)

Описание: Случалось видеть, как некоторые отчаявшиеся или обреченные космоходы использоволи в качестве судна для волшебного путешествия скелеты огромных существ. ТТХ подобных кораблей, естественно, разнятся от скелета к скелету, здесь же приводится среднестатистическая версия.

Пираты-нежить, особенно кощеи, используют подобные суда для набегов и грабежей, устанавливая одну баллисту в челюстной кости скелета киндори, а вторую – на спине, чуть ниже середины хребта. Снаряды для баллисты привязаны к длинным линям, проходящим сквозь всю длину судна. Кормило поддерживают нижние ребра.

Часто подобные корабли оборудованы жизнесосами, куда бросаются несчастные пленники. Чтобы ожидающие своей участи пленники не разломали корабль, пытаясь вырваться на свободу, неживой экипаж часто ломает этим бедолагам все кости.

Типичный неживой экипаж состоит из капитана вампира, кощея или мумии, которому прислуживают 1-2 умертвия или бледняка, 2-5 вурдалака или зомби и 3-18 скелетов.

Название: Ялик (Skiff)

Построен: Скальными прыгунами
Преимущественно используется: Скальными прыгунами
Стоимость: 166-250gp
Тоннаж: От 1/3 до 1/2 тонны
Очки корпуса (HP): 1
Экипаж: 12/1
Класс маневренности (MC): D
Посадка – на землю: Да
Посадка – на воду: Нет
Показатель бронезащиты (AR): 9

Спас-броски: Тонкое дерево
Тип движителя: Немагический (педали)
Скорость (SR): 1
Стандартное вооружение:
Гарпун (360^0)
Расчет: 1 у каждого
Грузовая вместимость: 1/4 тонны
Длина киля (KL): 16 футов
Ширина бимса (BW): 6 футов

Описание: Ялики скальных прыгунов строятся для путешествий между астероидами. Они предназначены для коротких «прыжков» и их воздуха хватает только на короткие путешествия.

Ялики не оборудованы никакими кормилами. Вместо этого они приводятся в движение пропеллерами, вращаемыми ножными педалями. Педали установлены на скамьях, расположенных во многом так же, как гребные скамьи на ладье викингов. Система шестеренок передает усилия на центральный вал, проходящий по всей длине ялика, а от него – на один, или иногда два, пропеллера на корме.

Скальные прыгуны по натуре мирные, и их ялики обычно не вооружены и не бронированы, единственное оружие на борту – охотничьи гарпуны. При столкновении с воинственным кораблем, ялик будет стремиться удрать. Если его вынудить сражаться, экипаж использует отравленные гарпуны против существ, которые не хотят оставить их в покое.

Название: Малый Леталец (Smalljammer)

Построен: Летучим Кораблем
Преимущественно используется: Любой расой или ни одной
Стоимость: 30,000gp
Тоннаж: 20 тонн
Очки корпуса (HP): 20
Экипаж: 1/20
Класс маневренности (MC): B
Посадка – на землю: Да
Посадка – на воду: Да
Показатель бронезащиты (AR): 6
Спас-броски: Кожа
Тип движителя: Главное или малое кормило
Скорость (SR): Зависит от кормчего
Стандартное вооружение: Нет
Грузовая вместимость: 15 тонн
Длина киля (KL): 65 футов
Ширина бимса (BW): 40 футов
Размах крыльев: 140 футов

Описание: Малый леталец – это миниатюрная версия самого Летучего Корабля. Живое судно сохраняет общий силуэт ската с загнутым вверх хвостом, но на том месте, где у родителя была цитадель, у него – закрытые жилые помещения. Посадочную платформу заменяет маленькая наружная палуба.

И хотя это подлинный облик малого летальца, очень немногие, кроме его экипажа, вообще видели корабль как он есть. Малый леталец может проецировать вокруг себя иллюзию, обычно астероида, космического существа или корабля иного типа (до

максимума в 50 тонн). Иллюзия совершенна и необнаружима, пока не попадешь внутрь атмосферного пузыря корабля. Малый леталец не получает способностей имитируемых кораблей, сохраняя свои собственные. Это может дать внимательному наблюдателю ключ к его истинной природе (выглядит это как чертовски подвижный астероид или галеон).

Малые летальцы – великолепные суда для исследований, поскольку предпочитают пустоту космоса потенциальным опасностям цивилизованных мест. Недостаток вооружения, малая потребность в экипаже и высокий МС делает их идеальными для авантюристов-одиночек всех мастей.

Название: Космический левиафан (Space Leviathan)

Построен: Неизвестно
Преимущественно используется: Неизвестно
Стоимость: 1,200,000gp
Тоннаж: 400 тонн
Очки корпуса (HP): 400
Экипаж: Неизвестно/400
Класс маневренности (МС): F
Посадка – на землю: Нет
Посадка – на воду: Нет
Показатель бронезащиты (AR): 3
Спас-броски: Металл
Тип движителя: Неизвестно
Скорость (SR): Неизвестно
Стандартное вооружение:
8 Тяжелых катапульт (2 – Н-ЛБ-ПБ, 2 – Н-ЛБ, 2 – Н-ПБ, 2 – К)
Расчет: 5 у каждой
3 Бомбарды (1 – Н-ЛБ, 1 – Н-ПБ, 1 – К)
Расчет: 3 у каждой
Дробящий таран (Н)
Грузовая вместимость: 290 тонн
Длина киля (KL): 306 футов
Ширина бимса (BW): 96 футов

Описание: Этот воистину утраченный тип космических судов представлен лишь горсткой сильно поврежденных развалин. Арканийцы отказываются что-либо сообщать о них, когда их спрашивают (даже за деньги!). Эти корабли достаточно велики, чтобы служить базами или укрытиями для космических кораблей. Каждый левиафан сделан из единого, бесшовного куска металла, неизвестного даже для карликов, ныне хрупкого из-за вековой усталости.

Иногда эти развалины используются налетчиками, проникающими внутрь корпуса сквозь большие дыры, зияющие в обшивке. Одна развалина может послужить домашней базой, местом срочного ремонта, укрытием или прикрытием для засады.

Некоторые людские мудрецы верят, что такие огромные корабли должны были управляться существами гигантских размеров – возможно, космоходными титанами древности. Эльфы над подобной идеей глумятся, но правда заключается в том, что никто не знает, кто построил и водил эти грандиозные развалины в древние времена.

Название: Летучий Корабль (Уникальный) (Spelljammer, Unique)

Построен: Неизвестно
Преимущественно используется: Неизвестно

Стоимость: 7,500,000,000gp
Тоннаж: 1,500,000 тонн (оценочно)
Очки корпуса (HP): 1,500,000 (оценочно)
Экипаж: Никто/5,240
Класс маневренности (MC): B
Посадка – на землю: Нет
Посадка – на воду: Нет
Показатель бронезащиты (AR): 5
Спас-броски: Как маг 20-го уровня (50% MR)
Тип движителя: Окончательное кормило
Скорость (SR): 8
Стандартное вооружение:

30 Тяжелых катапульт
Расчет: 5 у каждой
15 Средних катапульт
Расчет: 3 у каждой
15 Легких катапульт
Расчет: 1 у каждой
40 тяжелых баллист
Расчет: 4 у каждой
30 Средних баллист
Расчет: 2 у каждой
20 Легких баллист
Расчет: 1 у каждой
Хвостовое жало («сфера аннигиляции»)

Грузовая вместимость: 750,000 тонн (оценочно)
Длина киля (KL): 1,575 футов
Ширина бимса (BW): 3,100 футов

Описание: «Летучий Корабль» уникален, это самое большое судно в известном космосе. Он дает пищу для различных мифов. Никто не знает его происхождения или цели. Немногие встречали его, и почти никто, из севших на него, не взлетел опять. Ходят устойчивые слухи, что это не только корабль, но и живая сущность. Что его движет – остается загадкой, ибо ничто столь крупное не способно двигаться столь быстро.

Подробнее о «Летучем Корабле» см. коробочный набор «Легенда Летучего Корабля».

Название: Кальмар (Squid Ship)

Построен: Людьми
Преимущественно используется: Людьми
Стоимость: 45,000gp
Тоннаж: 45 тонн
Очки корпуса (HP): 45
Экипаж: 12/45
Класс маневренности (MC): D
Посадка – на землю: Нет
Посадка – на воду: Да
Показатель бронезащиты (AR): 5
Спас-броски: Толстое дерево
Тип движителя: Главное или малое кормило
Скорость (SR): Зависит от кормчего

Стандартное вооружение:
1 Тяжелая катапульта (360^0)
Расчет: 5
2 Средних баллисты (1 – К-ЛБ, 1 – К-ПБ)
Расчет: 2 у каждой
Колющий таран (Н)
Грузовая вместимость: 23 тонны
Длина киля (KL): 250 футов
Ширина бимса (BW): 25 футов

Описание: Кальмары известны по всему космосу. Несмотря на внешность головоногого, ими никогда не пользуются живодеры разума, поскольку его замкнутое пространство слишком мало для этой осторожной и боящейся света расы. Многие ученые верят, что первоначальная конструкция корабля была создана восставшими заключенными рабского мира иллитидов, слившихся воедино элементы людской и живодерской конструкции.

Прямые линии и хорошая маневренность вкупе с сокрушительным тараном делают кальмар одним из наиболее популярных кораблей своего размера. Обычно он используется для торговли, исследований и каперства. Способные долго поджидать в засаде прочие корабли, кальмары пиратов несут полный экипаж из 45 персон, обычно бойцов 2-5 уровней. Также там находится второй маг, обычно не столь могучий, в добавление к кормчему магу или жрецу.

Название: Каменный корабль (Stoneship)

Построен: Ксорнами
Преимущественно используется: Ксорнами
Стоимость: 900,000gp
Тоннаж: 300 тонн
Очки корпуса (HP): 300
Экипаж: 54/300
Класс маневренности (MC): E
Посадка – на землю: Нет
Посадка – на воду: Нет
Показатель бронезащиты (AR): 0
Спас-броски: Камень
Тип движителя: Горн (10%); цепочные кормила смерти (20%); сила стихии (70%)
Скорость (SR): 1 (горн) или в зависимости от жертвы
Стандартное вооружение:
8 Тяжелых катапульт (2 – Н-ЛБ, 2 – Н-ПБ, 2 – К-ЛБ, 2 – К-ПБ)
Расчет: 5 у каждой
2 Тяжелых джеттисона (2 – К)
Расчет: 4 у каждого
Дробящих тарана (1 – Н, 1 – ЛБ, 1 – ПБ)
Грузовая вместимость: 75 тонн
Длина киля (KL): 250 футов
Ширина бимса (BW): 200 футов

Описание: Эти редкие корабли представляют собой сплошные, или почти сплошные, астероиды, оснащенные оружием и оседланные космоходными ксорнами. Ксорны разработали способ эксплуатации кормил смерти, соединенных в цепь, чтобы двигать эти огромные корабли. Ужасные устройства высасывают 4d6 hp в день у помещенного в них существа, создавая постоянную потребность в новых рабах. Однако большинство

каменных кораблей движется пойманными элементалями огня. Используемый при этом процесс ведом лишь ксорнам, ревностно стерегущим свою тайну. Естественно, такие аппараты не работают во флогистоне.

Иногда каменные корабли захватываются карликами, переделывающими их в цитадели. Битвы карликов с ксорнами в сердце каменного корабля – это яростные и долгие события, могущие полыхать годами.

Название: Лебедь (Swan Ship)

Построен: Невысокликами
Преимущественно используется: Людьми, невысокликами, эльфами, живодерами разума, гиффами
Стоимость: 16,000gp
Тоннаж: 32 тонны
Очки корпуса (HP): 32
Экипаж: 12/32
Класс маневренности (MC): C
Посадка – на землю: Да
Посадка – на воду: Да
Показатель бронезащиты (AR): 7
Спас-броски: Тонкое дерево
Тип движителя: Главное или малое кормило
Скорость (SR): Зависит от кормчего
Стандартное вооружение:
2 Средних баллисты (2 – H)
Расчет: 2 у каждой
1 Тяжелая катапульта (K)
Расчет: 5
Грузовая вместимость: 26 тонн
Длина киля (KL): 100 футов
Ширина бимса (BW): 40 футов

Описание: Возможно, лучший космический корабль из когда-либо разработанных невысокликами, это еще одна из тех редких разработок, сочтенная приемлемой эльфами и приобретенная для включения в их ВКФ. Указанная выше численность экипажа дана для существ размера M, для невысоклиов и прочих существ размера S минимальные и максимальные величины экипажа будут 16/64.

Лебедь – это грациозное и прочное торговое судно, способное садится на воду, пляжи и даже луга. Высокая маневренность и большой грузовой трюм (вдвое больше, чем у торговца) завоевывают популярность у людских космоходов, особенно купцов.

Несмотря на легкую бронезащиту, некоторые лебеди были модифицированы для использования в военное время путем добавления более тяжелого оружия. Космоходы предупреждены, что иллитиды, налетчики-гиффы и работорговцы все сейчас используют лебедей для своих нечистых целей.

Название: Колючка (Thorn-Ship)

Построен: Три-кринами
Преимущественно используется: Три-кринами
Стоимость: 12,000gp
Тоннаж: 3 тонны
Очки корпуса (HP): 3

Экипаж: 1/6
Класс маневренности (MC): B
Посадка – на землю: Да
Посадка – на воду: Да
Показатель бронезащиты (AR): 7
Спас-броски: Керамика
Тип движителя: Хрустальный трон
Скорость (SR): 3
Стандартное вооружение:
1 Легкая баллиста (Н)
Расчет: 1
1 Греческий огнемет (Н-ЛБ-ПБ)
Расчет: 3
Грузовая вместимость: 2 тонны
Длина киля (KL): 50 футов
Ширина бимса (BW): 10 футов

Описание: Колючка это крошечный открытый кораблик, который действует в качестве дозорного судна и истребителя для главных сил три-кринов. Он высокоманевренный, восполняя недостаток брони верткостью. Каждая колючка несет 1-10 зарядов греческого огня. Колючки часто используются для самоубийственных атак на мощные вражеские суда, подрывая свой запас греческого огня при столкновении, или сразу же перед ним. (Говоря по-русски – это брандеры. Пер.)

Источником мощности служит устройство, которое три-крины называют «хрустальный трон». Это огромный многогранный кристалл, по форме грубо напоминающий трон с широкими подлокотниками. Он мерцает внутренним бледным светом и действует как малое волшебное кормило. Любой три-крин может управлять троном; не требуются никакие способности к заклинаниям. SR корабля определяется конструкцией устройства, а вовсе не характеристиками сидящего в нем индивида. После использования трона, нет никаких пост-кормильных эффектов. Кроме три-кринов, ни одна раса не может использовать хрустальный трон, потому что всем прочим не хватает правильного строения сознания.

Название: Торговец (Рыба) (Tradesman, Fish Ship)

Построен: Людьми
Преимущественно используется: Всеми расами
Стоимость: 25,000gp
Тоннаж: 25 тонн
Очки корпуса (HP): 25
Экипаж: 10/25
Класс маневренности (MC): D
Посадка – на землю: Нет
Посадка – на воду: Нет
Показатель бронезащиты (AR): 5
Спас-броски: Толстое дерево
Тип движителя: Главное или малое кормило
Скорость (SR): Зависит от кормчего
Стандартное вооружение:
1 Легкая катапульта (Н)
Расчет: 1
1 Средняя баллиста (К-ЛБ-ПБ)

Расчет: 2
Грузовая вместимость: 13 тонн
Длина киля (KL): 120 футов
Ширина бимса (BW): 30 футов

Описание: Самый распространенный корабль в космосе – это торговец, слегка варьируясь от Серого Космоса до Космоса Царств, Криннского Космоса и далее. Используется людьми, людьми-ящерицами, эльфами, карликами, гномами, живодерами разума (когда приспичит) и даже расами типа орков и невысокликов. Часто торговец – это первый корабль для искателей приключений глубокого космоса.

Торговец – обычный купеческий корабль для коротких дистанций, курсирующий с планеты на планету, покупая и продавая. Несет только легкое вооружение, поскольку оружие съедает ценное грузовое пространство, и иногда ходит в конвоях под охраной одного и более военных кораблей.

Несколько торговцев имеют независимых хозяев, действующих самостоятельно, но большинство принадлежит купеческим гильдиям, работающим вскладчину и делящим прибыли и убытки. У каждой такой компании свой флаг, развевающийся на всех ее кораблях.

Название: Трион (Triop)

Построен: Арканийцами
Преимущественно используется: Гноллями, гоблинами, людьми, живодерами разума
Стоимость: 90,000gp
Тоннаж: 45 тонн
Очки корпуса (HP): 45
Экипаж: 10/45
Класс маневренности (MC): C[1]
Посадка – на землю: Да
Посадка – на воду: Да[2]
Показатель бронезащиты (AR): 1
Спас-броски: Самые худшие для кости и камня
Тип движителя: Главное кормило (15%), малое кормило (45%), жизнесос (40%)
Скорость (SR): Зависит от кормчего или жертвы[3]
Стандартное вооружение:
2 Легких баллисты (Н)
Расчет: 1 у каждой
2 Легких катапульты (ЛБ, ПБ)
Расчет: 1 у каждой
2 Легких джеттисона (2 – К)
Расчет: 2 у каждого
1 Дробящий таран (Н) (особые повреждения, см. ниже)
Грузовая вместимость: 22,5 тонны
Длина киля (KL): 135 футов (включая таран)
Ширина бимса (BW): 60 футов (в голове)
10 футов (в хвосте)

[1] Трион может вращаться, обернувшись лицом в любом направлении, заплатив 2 очка SR. В тактической игре это движение должно совершаться в начале или конце движения.

[2] Трион обладает уникальной способностью погружаться в воду и прочие некислотные жидкости на 2d8 раундов, прежде чем утонуть.

[3] Путешествуя по прямой линии, триоп может резко увеличить или сбросить SR на два очка, даже если это превысит его обычный максимум. Он может проделывать это раз в четыре раунда и не может совершать в этот ход никаких поворотов.

Описание: Триоп относительно новый корабль для вселенной волшебных путешествий, но уже показал себя стоящим противником, даже эльфийские капитаны не желают повторной драки. Твердый, хитиновый панцирь крайне трудно пробить. Выступающее из портов оружие еще больше сокращает пространство для прогулок на и без того немногочисленных открытых палубах. Толстые двери-скорлупки можно закрыть и частично запечатать, герметизируясь от воздуха и воды. Эта способность также позволяет триопу погружаться в жидкости на 2d8 раундов. Если к концу этого времени судно все еще будет под поверхностью, оно уже никогда не всплывет.

Триоп обладает уникальной способностью увеличивать или уменьшать SR (даже сверх максимальной нормы) на два очка на один раунд каждые четыре раунда. Он выполняет этот маневр попросту сгибая боковые плавники очень быстрым, резким движением. (Например, он может ускориться со своего максимального SR 6 до SR 8 на один раунд. В следующем раунде его SR вернется к предыдущему показателю). Любая попытка повернуть, когда корабль выполняет эту вспышку ускорения, приведет к тому, что корабль начнет бешено вращаться, выйдя из-под контроля.

Триоп также может, манипулируя своими плавниками, вращаться, поворачиваясь в любом направлении, но только ценой двух очков SR. За каждые четыре раунда можно выполнить только один из этих специальных маневров. Плавники будут повреждены при любом критическом попадании, причиняющем потерю маневренности, лишая триоп возможности выполнять эти особые маневры, пока плавники не починят (это критическое попадание не повлияет на стандартную маневренность корабля).

Дробящий таран триопа очень особой конструкции. Вместо того, чтобы крепить таран в передней части корабля, вся передняя часть корпуса и есть таран. Это дает кораблю таран шириной 45 футов. Таран столь крепок, что действует как бампер, уменьшая на 50% любое повреждение, от которого в противном случае мог бы пострадать триоп, таранящий другой корабль.

Кормовые паруса триопа используются в первую очередь как рулевой механизм. Если их уничтожить, корабль теряет один класс МС.

Название: Цунами (Tsunami)

Построен: Людьми-назмениками Ва с Торила
Преимущественно используется: Людьми-назмениками Ва
Стоимость: 600,000gp
Тоннаж: 200 тонн
Очки корпуса (HP): 200
Экипаж: 75/200
Класс маневренности (МС): С
Посадка – на землю: Да
Посадка – на воду: Нет
Показатель бронезащиты (AR): 2
Спас-броски: Металл
Тип движителя: Ки-кормило
Скорость (SR): Зависит от кормчего (особое)
Стандартное вооружение:
3 Средних джеттисона (3 – К)
Расчет: 3 у каждого

6 Бомбард (1 – Н, 1 – К, 2 – ЛБ, 2 – ПБ)
Расчет: 3 у каждой
12 Тяжелых баллист (6 – ЛБ, 6 – ПБ)
Расчет: 4 у каждой
10 Тяжелых катапульт (1 – Н, 4 – ЛБ, 4 – ПБ, 1 – К)
Расчет: 5 у каждой
Грузовая вместимость: 100 тонн
Длина киля (KL): 950 футов
Ширина бимса (BW): 70 футов

Описание: Эти чудовищные корабли – крупнейшие суда, родные Космосу Царств. Цунами выглядит как гигантская многоножка, ползущая сквозь космос. Говорят, что нет прекраснее зрелища, чем поворачивающий в космосе цунами, но если он поворачивает в вашу сторону – нет зрелища ужаснее. Существует только шесть таких судов, и только двое из них находятся в космосе в любой момент времени.

Каждый цунами несет полный комплект («тучу») из 36 саранчи. Над каждой ножкой находится люк, открывающийся, чтобы выпустить саранчу перед надвигающейся битвой. В каждом сегменте корабельного тела на открытых палубах торчит оружие. Заклинания «продолжительного света», наложенные на шесты на этих палубах освещает дюжины прекрасно ухоженных садов, помогающих освежать воздушную оболочку корабля. Благодаря этому корабль может дольше оставаться в диком космосе с экипажем из 300 и более человек во время войны. В хвостовом конце корабля находятся два длинных отростка, служащих для буксировки поврежденных кораблей. Корабельные антенны постоянно дают капитану картину космоса, показывая положение всех кораблей в пределах 20 гексов.

Ки-кормило, с помощью которого судно движется в космосе, могут обслуживать до восьми человек. Это, кроме адмиральской, наиболее престижная должность на цунами. Работать со специальным кормилом этого судна могут лишь обладающие восточной силой ки особы.

Чтобы двигать корабль, необходимо минимум 10 очков ки. За каждые 20 очков ки, которыми обладает кормчий, SR корабля возрастает на единицу, до максимума в 8. Если это ограничение безопасности превышается, корабль должен каждый раунд делать спас-бросок от магического огня, или получать повреждения равные его SR, до тех пор, пока он не уменьшит скорость до SR 8 или ниже.

Таблица ниже приводит силу ки для различных восточных игровых классов. Персонаж, проведший один день у ки-кормила, должен отдохнуть один полный день, прежде чем вернуться к кормилу, иначе его вклад в общую ки мощность корабля уменьшится вдвое. Этот штраф сохраняется, пока персонаж не отдохнет требуемый период времени. Восточный персонаж может сидеть у ки-кормила количество часов, равное его общей силе ки, но не больше 12. После чего его сила ки иссякает.

Класс	**Очки ки**
Варвар	Сила недоступна
Буси	Только 1 очко
Кенсай	1 очко на 1-ом уровне, 2 на 2-ом, и по 2 очка за каждый последующий уровень
Монах	5 очков на уровень
Ниндзя	3 очка на уровень
Самурай	1 очко за каждые два уровня
Сюкендзя	Только 2 очка
Сохей	0 очков на 1-2 уровне, 1 на 3-4 уровне, 2 на 5 и последующих уровнях
Ву Джен	1 очко на 1-3 уровне, 2 очка на 4 и последующих
Якудза	1 очко на уровень

Название: Черепаха (Боевой бот) (Turtle Ship, Battle Boat)

Построен: Людьми-ящерицами
Преимущественно используется: Людьми-ящерицами, людьми, живодерами разума
Стоимость: 120,000gp
Тоннаж: 40 тонн
Очки корпуса (HP): 40
Экипаж: 12/40
Класс маневренности (MC): D
Посадка – на землю: Да
Посадка – на воду: Да
Показатель бронезащиты (AR): 3
Спас-броски: Металл
Тип движителя: Главное кормило (25%) или малое кормило (75%)
Скорость (SR): Зависит от кормчего
Стандартное вооружение:
3 Легких баллисты (1 – Н, 1 – Н-ЛБ, 1 – Н-ПБ)
Расчет: 1 у каждой
1 Средняя катапульта (К)
Расчет: 3
Дробящий таран (Н)
Грузовая вместимость: 28 тонн
Длина киля (KL): 95 футов
Ширина бимса (BW): 70 футов

Описание: Суровый торговый корабль людей-ящериц, черепаха, популярен у людей, особенно у пиратов и вольных торговцев, ходящих по опасным маршрутам и часто вступающим в бой. Черепахи выглядят именно черепахами. Недавняя разработка, они начали появляться в больших количествах. Живодеры разума поспешили захватить черепах, превратив их в рабовозы.

Торговая конфигурация черепах описана выше. Однако боевой бот несет около 30 членов экипажа, с тремя шаманами и минимум тремя волшебниками. Также в экипаже будут три воина уровня 7 или выше, капитан обычно будет 10-12 уровня. Вооружение заменяется на три тяжелых баллисты и одну тяжелую катапульту, корабль облегчается изнутри, повышая MC до C. Такие боты ходят группами по три.

Название: Тиран-разведчик (Tyrant Scout Ship)

Построен: Арканийцами
Преимущественно используется: Бихолдерами
Стоимость: 26,000gp
Тоннаж: 13 тонн
Очки корпуса (HP): 13
Экипаж: 8/10
Класс маневренности (MC): B
Посадка – на землю: Нет
Посадка – на воду: Нет
Показатель бронезащиты (AR): 2
Спас-броски: Камень
Тип движителя: Орбус
Скорость (SR): 2
Стандартное вооружение: Особое

Грузовая вместимость: 5 тонн
Длина киля (KL): 120 футов
Ширина бимса (BW): 90 футов

Описание: Тиран-разведчик выглядит как уменьшенная версия тирана. Обычно у каждой нации бихолдеров своя собственная конструкция. Функции корабля встроены в его тело и мысленно контролируются экипажем.

Тиран-разведчик несет только шестерых обычных бихолдеров и двух орбусов, двигающих корабль. Флот тиранов использует эти корабли для разведки и исследования, когда не хотят рисковать королевой или тратить много усилий. Арканийцы делают эти корабли за меньшую цену, чем тиранов, поэтому разведчики представляют собой выгодную альтернативу более крупному судну.

Корабли-разведчики не используют королеву для фокусировки своих врожденных сил, поэтому они не обладают атакующими возможностями кораблей-тиранов. Вместо этого они используют устройство, выстреливающее небольшие молнии силы, похожей на «волшебные снаряды». Устройство требует расчета из двух бихолдеров, может стрелять раз в раунд и имеет максимальную дальность три гекса (1,500 ярдов). Оно генерирует до трех молний с THAC0 13 в раунд, причиняющих по 2-16 (2d8) hp или 1-2 HP каждая.

Название: Тиран (Tyrant Ship)

Построен: Арканийцами
Преимущественно используется: Бихолдерами
Стоимость: 46,000gp
Тоннаж: 23 тонны
Очки корпуса (HP): 23
Экипаж: 15/23
Класс маневренности (MC): C
Посадка – на землю: Нет
Посадка – на воду: Нет
Показатель бронезащиты (AR): 0
Спас-броски: Камень
Тип движителя: Орбус
Скорость (SR): 1-6
Стандартное вооружение: Особое
Грузовая вместимость: 11 тонн
Длина киля (KL): 100 футов (по разному)
Ширина бимса (BW): 100 футов (по разному)

Описание: Из всех кораблей фэнтезийного космоса тираны самые нестандартные. Они похожи на скорлупы грецких орехов, огромные глаза, шары, несомые щупальцами кальмара, даже на огромных бихолдеров. Указанные выше ТТХ относятся к типичному тирану, но на космических путях немало тиранов крупнее либо мельче.

Кораблям бихолдеров не хватает общепринятого оружия, но взамен они обходятся одним из самых ужасающих оружий космоса: объединенной в одном месте силой многих бихолдеров. «Бихолдерский круг» из обычного бихолдера, орбуса и королевы может создать луч магической энергии около 400 ярдов длиной (один гекс в тактическом бою) и до 100 ярдов шириной у основания. Этот луч может очень многие вещи, основанные на природных магических способностях бихолдеров: «очаровать человека», «очаровать монстра», «спать», «телекинез», «плоть в камень», «дезинтеграция», «страх», «замедлить», «причинить серьезные раны», «луч смерти» и «анти-магический луч». Более

подробную информацию об этих могучих и опасных кораблях см. «Кладезь Знаний Пустоты» из коробочного набора «Летучий Корабль».

Название: Единство (Unity Ship)

Построен: К'р'р'р
Преимущественно используется: К'р'р'р
Стоимость: 90,000gp каждый
Тоннаж: 30 тонн каждый
Очки корпуса (HP): 30
Экипаж: 15/30
Класс маневренности (MC): C
Посадка – на землю: Нет
Посадка – на воду: Нет
Показатель бронезащиты (AR): 8
Спас-броски: Металл
Тип движителя: Кормило к'р'р'р
Скорость (SR): Зависит от кормчего
Стандартное вооружение:
3 Средних баллисты (H)
Расчет: 2 у каждой
Колющий таран (H)
Грузовая вместимость: 10 тонн
Длина киля (KL): 120 футов
Ширина бимса (BW): 25 футов

Описание: Единство – это творение паукообразных к'р'р'р, расы рожденной в глубоком космосе. Их корабли – это большие катамараны с тремя внешними палубами и тремя наружными балками. На носу каждой палубы стоит средняя баллиста. Плоскость гравитации проходит вдоль корабля, но три катамарана дают три направления «вниз», что позволяет к'р'р'р действовать в трех измерениях. Многомерность их конструкции уникальна для к'р'р'р и оказывается абсолютно чуждой представителям любой расы, эволюционировавшей из наземных существ.

Все единства идентичны и модулярны, они способны стыковаться вместе, образуя единый огромный корабль – отсюда и название. Плучившийся в результате корабль занимает только один гекс, независимо от его окончательных размеров. Экипаж отрабатывает стыковку до тех пор, пока она не станет частью их естества – для стыковки двум кораблям надо всего лишь зайти в один гекс. При состыковке сознания кормчих к'р'р'р сливаются, и все корабли получают SR самого медленного из них.

Название: Морской еж (Urchin)

Построен: Неоги
Преимущественно используется: Неоги
Стоимость: 1,500gp
Тоннаж: 3 тонны
Очки корпуса (HP): 3
Экипаж: 1/2
Класс маневренности (MC): C
Посадка – на землю: Да
Посадка – на воду: Да
Показатель бронезащиты (AR): 9

Спас-броски: Тонкое дерево
Тип движителя: Жизнесос
Скорость (SR): Зависит от жертвы
Стандартное вооружение:
Колющие тараны (360^0)
Грузовая вместимость: 1,5 тонны
Длина киля (KL): Радиус 5 футов (вместе с шипами 21 фут)
Ширина бимса (BW): Радиус 5 футов (вместе с шипами 21 фут)

Описание: Морской еж – ответ неоги на мотылька эльфов, легкое, недорогое судно для тактической поддержки или аварийных нужд. Морской еж с жизнесосом движется согласно HD жертвы; морские ежи с более общепринятыми, не волшебными двигателями, идут с тактической скоростью 1. Внутри единственного паука смерти может находится до 16 морских ежей, которые разбрасываются позади него подобно минам.

Морской еж выглядит как свой океанический тезка – 8-футовые шипы, торчащие из сферического тела. Единственный неоги сидит в отдельной центральной сфере, заключенной в шипастый корпус, уравновешенный так, чтобы пилот сохранял положение головой вверх независимо от того, как движется или катится корабль. Шипы заострены, чтобы можно было использовать их как тараны против маленьких судов или, что важнее, против живой силы.

Морской еж в первую очередь используется как транспорт для ближней атаки. Его тактика – сесть на палубу вражеского корабля и просто прокатиться по экипажу (1-4 атаки в раунд по 1d10 hp каждая). Надо 50 hp повреждений, чтобы уничтожить достаточно шипов для вывода судна из строя.

Название: Успо доуваров (Uspo, Dohwar)

Построен: Доуварами
Преимущественно используется: Доуварами
Стоимость: 40,000gp
Тоннаж: 40 тонн
Очки корпуса (HP): 40
Экипаж: 20/60
Класс маневренности (MC): E
Посадка – на землю: Да (Вероятность 75%)
Посадка – на воду: Да
Показатель бронезащиты (AR): 6
Спас-броски: Толстое дерево
Тип движителя: Малое кормило
Скорость (SR): 2
Стандартное вооружение: Нет
Грузовая вместимость: 20 тонн
Длина киля (KL): 200 футов
Ширина бимса (BW): 90 футов

Описание: Успо выполнен в форме огромного лежащего на животе пингвина. Его массивные крылья подвижны и располагаются перпендикулярно телу во время посадки на планету. Теоретически, крылья должны делать корабль маневреннее, но на практике это не так.

Хотя у доуварского успо нет станкового оружия для защиты или нападения, существует 50% вероятность, что на борту корабля будет 4d12 наемников-гиффов в роли сил безопасности. Также существует 5% вероятность, что там будут 4d12 «смертельных

визгунов» или воинов-доуваров. В последнем случае, они вылетят из корабельного клюва, размахивая вигами (клювными лезвиями).

Поскольку доувары рождаются и воспитываются торговцами, каждый успо набит всякой всячиной для торговли, включая магические предметы. Существует 80% вероятность, что любой конкретный немагический предмет будет на борту, и если да, то 100% вероятность, что владелец-доувар его охотно продаст – за должную цену.

Название: Бродяга (Vagabond)

Построен: Людьми (аперуза)
Преимущественно используется: Людьми (аперуза)
Стоимость: 30,000gp
Тоннаж: 30 тонн
Очки корпуса (HP): 30
Экипаж: 10/40
Класс маневренности (MC): E
Посадка – на землю: Да
Посадка – на воду: Нет
Показатель бронезащиты (AR): 7
Спас-броски: Толстое дерево
Тип движителя: Малое кормило
Скорость (SR): Зависит от кормчего (обычно 5)
Стандартное вооружение: Нет
Грузовая вместимость: 15 тонн
Длина киля (KL): 90 футов
Ширина бимса (BW): 20 футов

Описание: Бродяга представляет собой разнообразное собрание деталей прочих судов, обычно прикрепленных к деревянному корпусу. Как ни странно, но эти ассиметричные ночные кошмары работают. Бродяги раскрашены в яркие, крикливые цвета, с многоцветными знаменами, свисающими с мачт, которые, казалось бы, совершенно ни к чему. У каждого клана свой собственный корабль, хотя некоторым кланам покрупнее требуется два или больше кораблей.

Все бродяги безоружны. Любящие общение аперуза часто приветствуют проходящие корабли и предлагают предсказать судьбу, обменяться новостями и сделать малый ремонт. Это не только удовлетворяет их любовь к сплетням, но дает им возможность стянуть на другом корабле все находящееся без присмотра.

Название: Гадюка (Темная гадюка) (Vipership, Darkviper)

Построен: Людьми
Преимущественно используется: Людьми
Стоимость: 87,000gp
Тоннаж: 29 тонн
Очки корпуса (HP): 29
Экипаж: 1/29
Класс маневренности (MC): A
Посадка – на землю: Да
Посадка – на воду: Да
Показатель бронезащиты (AR): 5
Спас-броски: Металл
Тип движителя: Главное кормило (75%); малое кормило (15%); топка (10%)

Скорость (SR): 2 (топка) или в зависимости от кормчего
Стандартное вооружение:
3 Средних баллисты (1 – Н, 1 – К-ЛБ, 1 – К-ПБ)
Расчет: 2 у каждой
1 Легкая катапульта (Н)
Расчет: 1
1 Тяжелый джеттисон (К)
Расчет: 4
Колющий таран (Н)
Грузовая вместимость: 16 тонн
Длина киля (KL): 125 футов
Ширина бимса (BW): 15 футов

Описание: Наиболее удачная из ранних человеческих разработок, гадюка была популярна у военных, контрабандистов, пиратов и исследователей. Любимый корабль искателей чудес, потому что им легко управлять в одиночку, каждая «Темная гадюка» искателя чудес отражала личность эксцентричного владельца.

Огненная гадюка – это перевооруженная и тяжело бронированная версия гадюки. AR повышается до 4, а МС падает до В. Две баллисты заменяются двумя бомбардами на турелях, а грузовые отсеки заполняются дымным порохом. Еще один вариант, жалящая гадюка, служит в обороне мира или сферы. Хвостовой джеттисон и баллисты заменяются тяжелыми баллистами, уменьшая МС до В.

Название: Бриллиант водони (уникальный) (Vodoni Diamond, Unique)

Построен: Залани
Преимущественно используется: Водони
Стоимость: 200,000gp
Тоннаж: 100 тонн
Очки корпуса (HP): 100
Экипаж: 1/100
Класс маневренности (МС): С
Посадка – на землю: Нет
Посадка – на воду: Нет
Показатель бронезащиты (AR): 5
Спас-броски: Камень
Тип движителя: Главное кормило
Скорость (SR): Зависит от кормчего
Стандартное вооружение:
Колющий таран (вершина)
Грузовая вместимость: 50 тонн
Длина киля (KL): Особое
Ширина бимса (BW): Особое

Описание: «Бриллиант водони» был дымчатой, похожей на драгоценный камень конструкцией, составленной из огромных полых кристаллов. Мостик (местонахождение главного кормила) находился в самом верхнем кристалле, а широкий кристалл в основании служил хранилищем для сокровищ водони.

«Бриллиант водони» был императорской штаб-квартирой флота водони. Поскольку для боя он не проектировался, то и вооружение было скудным, если было вообще. На самом деле это был не более, чем огромный кристаллический дворец, покоящийся на поверхности планеты. Тем не менее, он мог взлететь в критических ситуациях (напр.,

когда капитолий атаковали), часто к великому изумлению атакующих. Необычайно быстрый, хорошо бронированный и маневренный, а его кристаллический кончик служил в этих редких случаях очень опасным тараном.

Первоначальный «Бриллиант водони» был уничтожен во время Войн Водони (см. модуль SJA4 «Под темным кулаком»), но нет никаких причин, чтобы залани при наличии достаточного времени и ресурсов не смогли построить еще один такой же корабль, подогнанный под требования заказчика.

Название: Оса (Wasp)

Построен: Людьми-ящерицами
Преимущественно используется: Людьми-ящерицами, людьми
Стоимость: 18,000gp
Тоннаж: 18 тонн
Очки корпуса (HP): 18
Экипаж: 8/18
Класс маневренности (MC): D
Посадка – на землю: Да
Посадка – на воду: Нет
Показатель бронезащиты (AR): 6
Спас-броски: Толстое дерево
Тип движителя: Главное или малое кормило
Скорость (SR): Зависит от кормчего
Стандартное вооружение:
1 Тяжелая баллиста (Н-ЛБ-ПБ)
Расчет: 4
Грузовая вместимость: 9 тонн
Длина киля (KL): 80 футов
Ширина бимса (BW): 20 футов

Описание: Оса – это родственник стрекозы, построенный в расчете на психику людей-ящериц. Один из немногих кораблей, сконструированный людьми-ящерицами для людей-ящериц, главное применение которого – пиратское судно. Центральный бассейн с акулами даже служит местом, где нежеланные пленники «ходят по доске». Высокий горб на спине осы позволяет господствовать над местностью главной оружейной турели корабля, куда обычно устанавливается баллиста.

Многие искатели приключений используют осу из-за ее относительной дешевизны, из-за того, что ее легко купить или захватить у людей-ящериц. Несмотря на малый размер, оса – привлекательный, даже впечатляющий корабль, весьма подходящий для вызывания благоговения у не видевших мира местных жителей. В некоторых мирах окрашенная в эбеново-черный оса даже принималась по ошибке за магический предмет «эбеновая муха».

Третье применение для осы, помимо пиратского судна и корабля искателей приключений, это роскошное судно для богачей. Достаточно большие, чтобы быть комфортными (даже чересчур), и достаточно маленькие, чтобы быть легкоуправляемыми, осы представляют собой идеальные «дома вдали от дома» для немногих счастливчиков.

Название: Оборотень (Мясник водони) (Werewolf, Vodoni Butcher)

Построен: Залани
Преимущественно используется: Водони
Стоимость: 240,000gp

Тоннаж: 60 тонн
Очки корпуса (HP): 60
Экипаж: 24/60
Класс маневренности (MC): D
Посадка – на землю: Да
Посадка – на воду: Да
Показатель бронезащиты (AR): 8
Спас-броски: Керамика
Тип движителя: Главное кормило
Скорость (SR): Зависит от кормчего
Стандартное вооружение:
2 Тяжелые катапульты (1 – Н-ЛБ, 1 – Н-ПБ)
Расчет: 5 у каждой
1 Тяжелая баллиста (Н-ЛБ-ПБ)
Расчет: 4
1 Колющий/цепляющий таран (Н)
Грузовая вместимость: 30 тонн
Длина киля (KL): 230 футов
Ширина бимса (BW): 50 футов

Описание: Оборотень, или же мясник водони, это тяжеловооруженный, таранящий бегемот, с силуэтом огромного краснокрылого волка. На носу находится волчья голова с распахнутой пастью, которая при таране безжалостно терзает, рвет и хватает обшивку.

Залани создали оборотня как судно ближнего боя, предназначенное для тарана и абордажа, сделав тем самым оборотня рабочей лошадкой флота водони. Модифицированные версии оборотня служат как грузовыми судами, так и рабскими галерами.

В бою оборотень чисто атакующее судно, что видно по его легкому AR и нацеливанию вперед всего его вооружения. Это хорошо согласуется с философией водони – убей их, пока они не получили шанс убить тебя. Излюбленная тактика капитанов оборотней – таранить несчастных жертв, а потом послать команду ликантропов перерезать, не оставляя выживших, всех на борту.

Название: Кит (Whaleship)

Построен: Людьми
Преимущественно используется: Людьми, живодерами разума
Стоимость: 90,000gp
Тоннаж: 90 тонн
Очки корпуса (HP): 90
Экипаж: 20/90
Класс маневренности (MC): E
Посадка – на землю: Нет
Посадка – на воду: Да
Показатель бронезащиты (AR): 4
Спас-броски: Толстое дерево
Тип движителя: Главное кормило
Скорость (SR): Зависит от кормчего
Стандартное вооружение:
1 Средний джеттисон (К)
Расчет: 3
Дробящий таран (Н)

Грузовая вместимость: 50 тонн
Длина киля (KL): 250 футов
Ширина бимса (BW): 40 футов (90 футов с хвостовыми лопастями)

Описание: Длинный, как корабль класса молот, но намного выше, с многочисленными закрытыми палубами и тяжелым бронированным дробящим тараном кит сильно напоминает своего животного тезку. Славный своими размерами, но не грацией, он – великолепный транспорт для больших объемов груза и пассажиров. Из-за больших объемов у кита низкий МС, хотя он и доказал в прошлом свою эффективность как боевое судно, в основном благодаря сокрушительному тарану. Самое большое преимущество кита заключается в том, что весь его солидный тоннаж закрыт.

Корабли класса кит используются для перевозки и людей, и оборудования. Грузовозы специализируются на продукции типа хлопка, зерна и прочих пищевых продуктах. Некоторые киты модифицированы так, чтобы одна сторона обшивки могла легко сниматься для быстрой погрузки и разгрузки. В остальных случаях, все материалы загружаются через китовую пасть. Пассажирские лайнеры, включая знаменитых «стеклянных китов» с панорамными окнами из «стеклостали», делают потрясающий бизнес на роскошных круизах для искателей приключений, которым временами хочется «убраться от всего этого подальше».

Название: Волнистый рожок (Whelk)

Построен: Гномами иллюзионистами
Преимущественно используется: Гномами иллюзионистами
Стоимость: 120,000gp
Тоннаж: 30-40 тонн
Очки корпуса (HP): 30-40
Экипаж: 20 гномов/30-40 гномов
Класс маневренности (MC): D
Посадка – на землю: Да
Посадка – на воду: Да
Показатель бронезащиты (AR): 6
Спас-броски: Керамика
Тип движителя: Главное или малое кормило
Скорость (SR): Зависит от кормчего
Стандартное вооружение:
1 Средняя катапульта (360^0)
Расчет: 3
1 Средний джеттисон (К)
Расчет: 3
Колющий таран (Н)
Грузовая вместимость: 15-20 тонн
Длина киля (KL): 120-125 футов
Ширина бимса (BW): 25-35 футов

Описание: Волнистые рожки выращиваются, во многом подобно эльфийским мотылькам и армадам. Они выглядят как спиральные морские раковины, с окаймленным острыми шипами устьем. Джеттисон монтируется на узкой корме, а катапульта ставится поверх самого толстого места раковины. Внутри все (двери, коридоры, комнаты) гномьего размера, что будет весьма неудобно для посетителей-людей.

Офицерский состав – сплошь гномы иллюзионисты 2-12 уровня, плюс среди экипажа есть еще 1d4 гномов-иллюзионистов (уровня 1-6). Все эти гномы весьма

поднаторели в том, чтобы с помощью своей магии заставить корабль выглядеть более опасным, чем есть на самом деле, с иллюзиями больших монстров или нежити на палубе, пылающими снарядами в катапульте и т.д. Излюбленный трюк – остановить корабль, а затем использовать «прогулку с Сусаниным», чтобы он слился со звездным фоном, став практически невидимым, пока не тронется с места.

Название: Посланец смерти (Wraith)

Построен: По разному
Преимущественно используется: Ревенантами
Стоимость: Нельзя купить
Тоннаж: По разному
Очки корпуса (HP): По разному
Экипаж: По разному (минимум 1)
Класс маневренности (MC): По разному
Посадка – на землю: Да
Посадка – на воду: Да
Показатель бронезащиты (AR): По разному
Спас-броски: По разному
Тип движителя: По разному
Скорость (SR): По разному
Стандартное вооружение: По разному
Грузовая вместимость: По разному
Длина киля (KL): По разному
Ширина бимса (BW): По разному

Описание: Корабли-посланцы смерти – это всего лишь один из многих типов кораблей-призраков, бороздящих дикий космос. Они получаются, когда корабль и экипаж полностью уничтожаются без причины. Посланцы смерти – наполовину материальные суда, на которых ревенанты безжалостно охотятся за теми, кто их уничтожил, и вершат праведную месть.

Каждый посланец смерти выглядит в точности так, как корабль прямо перед гибелью. Численность экипажа, вооружение, MC, количество очков корпуса и SR идентичны первоначальным условиям корабля – он только *выглядит* готовым развалиться на части. Корабли рыщут по космосу, разыскивая и преследуя своих убийц. Никто не сидит у кормила – корабль движется благодаря зреющей ненависти своих пассажиров-ревенантов.

Стоит только посланцу смерти и его экипажу уничтожить свою добычу, как они растают как дым. Если его уничтожить, посланец смерти вернет свой облик за 1d4 дня и возобновит преследование. Неизвестно, есть ли предел тому, сколько раз он может возвращаться, но шесть месяцев кажутся пределом для погони большинства посланцев смерти.

Название: Спасательная шлюпка (Wreckboat)

Построен: Людьми
Преимущественно используется: Людьми
Стоимость: 4,000gp
Тоннаж: 4 тонны
Очки корпуса (HP): 4
Экипаж: 1/4
Класс маневренности (MC): A

Посадка – на землю: Да
Посадка – на воду: Да
Показатель бронезащиты (AR): 6
Спас-броски: Толстое дерево
Тип движителя: Малое кормило
Скорость (SR): Зависит от кормчего
Стандартное вооружение:
Нет (60%)
1 Средняя баллиста (40%) (Н)
Расчет: 2
Грузовая вместимость: Максимум полтонны
Длина киля (KL): 30 футов
Ширина бимса (BW): 15 футов

Оснащение: Спасательные шлюпки – это маленькие лодки, на которых планируется спасаться в случае беды, скажем, когда на судне вспыхивает пожар, или оно разламывается.

Спасательные шлюпки хоть и сохраняют первоначальное предназначение, но повседневно они используются в качестве шаттлов либо капитанской гички. Часто они идут на буксире за космическими кораблями, которые не могут садиться на планеты. Укрытая «невидимостью», чтобы уменьшить риск похищения, буксируемая спасательная шлюпка всегда защищена заклинанием «сохранить воздушную оболочку», чтобы ее воздух остался чистым, несмотря на бедствие, постигшее корабль-матку. Ее необходимо регулярно инспектировать и очищать от флогистонных рачков, космических червей и подобной живности.

Грузом в спасательной шлюпке будут личные вещи и небольшие ценности, общим весом не более полутонны, если экипаж не больше двух человек. Если экипаж многочисленнее, грузовое пространство уменьшается до четверти тонны и меньше. В случае нужды, в спасательную шлюпку могут набиться до 9 существ размера М (12-13, если вышвырнуть баллисту), но это сильно перегрузит ее воздушную оболочку.

Название: Шебека (Xebec)

Построен: Людьми
Преимущественно используется: Людьми
Стоимость: 16,000gp
Тоннаж: 12 тонны
Очки корпуса (HP): 12
Экипаж: 5/12
Класс маневренности (MC): F
Посадка – на землю: Да
Посадка – на воду: Да
Показатель бронезащиты (AR): 9
Спас-броски: Кожа
Тип движителя: Малое кормило (75%), главное кормило (25%)
Скорость (SR): Зависит от кормчего
Стандартное вооружение:
2 Легких джеттисона (2 – К)
Расчет: 2 у каждого
1 Бомбарда (Н)
Расчет: 3
1 Дробящий таран* (Н)

Грузовая вместимость: 6 тонн
Длина киля (KL): 64 фута
Ширина бимса (BW): 12 футов

* При броске атаки 2 или меньше дробящий таран разламывается, и повреждение достается не врагу, а самой шебеке.

Описание: Шебека – это судно для личных переездов во вселенной волшебных путешествий. По всему флогистону компании сдают эти суда дюжинами для семей и лиц, желающих сменить сферу, планету или континент проживания.

Когда судно нанимают, компания предоставляет нанимателю двух кормчих и достаточную команду, чтобы управляться с парусами. Все расходы и пошлины уплачиваются вперед, до оказания услуги. Обычно компании отказываются сдавать шебеки тем, кто выезжает за пределы сфер(ы), где компания ведет бизнес – просто риски (и стоимость) возврата судна назад слишком велики, если только колонист не заплатит вперед ну *очень* щедро!

Название: Яхта (Yacht)

Построен: Арканийцами
Преимущественно используется: Людьми
Стоимость: 625,000gp
Тоннаж: 10 тонн
Очки корпуса (HP): 10
Экипаж: 5/10
Класс маневренности (MC): A
Посадка – на землю: Нет
Посадка – на воду: Да
Показатель бронезащиты (AR): 9
Спас-броски: Толстое дерево
Тип движителя: Главное кормило
Скорость (SR): Зависит от кормчего
Стандартное вооружение:
5 Легких баллист (дуга 360^0)
Расчет: 1 у каждой
Грузовая вместимость: 5 тонн
Длина киля (KL): 75 футов
Ширина бимса (BW): 15 футов

Описание: Первоначально яхтами были океанские суда, переоборудованные для развлекательных круизов на ближней орбите. Однако недавно начали создавать яхты специально для дикого космоса.

Эти роскошные суда меблированы по высочайшему классу, включая плюшевую обивку. Именно подобные финтифлюшки были одной из причин, повысивших цену судна вторе. Баллисты на турелях - это стандартные аксессуары для яхты, но их можно убрать, снизив цену судна на 3,000gp (арканийцы прибегают к подобной уступке, когда имеют дело с покупателями-скопидомами). Также, замена главного кормила на малое может уменьшить цену почти на 100,000gp.

Больше всего в это судне цениться способность приспосабливаться к ближайшей плоскости гравитации. Если яхта встречает более крупный корабль, ее мягко поднимает или опускает, чтобы ее плоскость гравитации находилась на одном уровне с плоскостью

другого корабля. Вкупе с ее маневренностью, именно эта черта, более какой-либо другой, делает судно таким дорогим и желанным.

Название: Ял (Yawl)

Построен: Гномами
Преимущественно используется: Гномами
Стоимость: 21,000gp
Тоннаж: 7 тонн (с кормчим-големом 10)
Очки корпуса (HP): 7
Экипаж: 2/2
Класс маневренности (MC): F
Посадка – на землю: Да
Посадка – на воду: Нет
Показатель бронезащиты (AR): 3
Спас-броски: Металл
Тип движителя: Главное гномье кормило
Скорость (SR): 9 (особое)
Стандартное вооружение: Нет
Грузовая вместимость: 0,5 тонны (3,5 без голема)
Способность буксировать: 90 тонн
Длина киля (KL): 30 футов
Ширина бимса (BW): 10 футов

Описание: Ял – это странное устройство, созданное гномами-механиками Кринна в качестве транспорта для межпланетной колонизации. Движущую силу и способность к волшебному путешествию ял получает от крутящего педали великого железного голема. Без этого существа у кормила и контролирующего его гнома-волшебника ял не функционирует. Сила, необходимая для вращения педалей, равна значению Силы 22.

Ял можно обнаружить пересекающим расстояния между планетами Криннского Космоса, с прицепом из цепочки ял-тележек. Ял может тащить до 30 тележек с полной загрузкой, 90 пустых или любую комбинацию тех и тех, не превышающую по тоннажу потолок для его кормила (100 тонн). За каждые 10 тележек, груженных или пустых, ял теряет одно очко SR, до минимума в SR 1.

Приведенная выше цена относится только к транспорту. Железный голем, дающий ему энергию, стоит 30,000gp, если делать самому, и продается, в основном, за 45,000gp. Стоимость кормила также считается отдельно.

Название: Ял-тележка (Yawl Wagon)

Построен: Гномами
Преимущественно используется: Гномами
Стоимость: 1,000gp
Тоннаж: 1 тонна
Очки корпуса (HP): 1
Экипаж: 1/1 (2 гнома. Обычно в любой тележке сидит до 10 обитателей).
Класс маневренности (MC): G
Посадка – на землю: Да
Посадка – на воду: Нет
Показатель бронезащиты (AR): 10
Спас-броски: Толстое дерево
Тип движителя: Нет

Скорость (SR): Зависит от яла
Стандартное вооружение:
Обычно нет. На судно можно легко установить одно легкое оружие любого типа (360^0)
Грузовая вместимость: 2 тонны
Длина киля (KL): 10 футов
Ширина бимса (BW): 20 футов

Описание: Ял-тележка – это простое транспортное средство, без собственного источника мощности. Единственный способ, каким она может перемещаться в космосе – это идти на буксире за ялом. Эти суда служат основным средствами колонизации для криннских гномов, ищущих более безопасных и процветающих планет для обитания.

Это одно из воистину немногих судов, которое, благодаря своей конструкции, обладает большей грузовместимостью, чем его общий тоннаж. Внешнюю стену тележки окаймляют высокие, похожие на плетень выступы. Это позволяет гномам наваливать на тележки высокие кучи груза. Когда тележку наполнят грузом, пассажирами, скотиной или снаряжением, места для установки оружия уже не останется.

Все тележки, идущие на буксире за ялом, обладают общей воздушной оболочкой и плоскостью гравитации. Это позволяет пассажирам пользоваться даже тем воздухом, который окружает тележки, идущие с одним лишь грузом. Даже хотя эти суда обычно не вооружены, пираты держаться подальше. В конце концов, это ж гномы!

Название: Зоопарк (Ковчег, Корабль-сад) (Zoocraft, Ark, Gardenship)

Построен: Арканийцами
Преимущественно используется: Любой расой колонизаторов.
Стоимость: 400,000gp
Тоннаж: 200 тонн
Очки корпуса (HP): 200
Экипаж: 2/300
Класс маневренности (MC): F
Посадка – на землю: Да
Посадка – на воду: Нет
Показатель бронезащиты (AR): 2
Спас-броски: Камень
Тип движителя: Цепочные главные кормила
Скорость (SR): Среднее арифметическое в зависимости от кормчих
Стандартное вооружение: Нет
Грузовая вместимость: 100 тонн
Длина киля (KL): 500 футов
Ширина бимса (BW): 300 футов

Описание: Обычно зоопарки используются культурами, подыскавшими планету для колонизации. На корабельной палубе, сделанной из самой настоящей почвы, есть растительность, что позволяет колонистам брать скот, любимцев и дикие формы жизни в свои путешествия. Максимальная численность экипажа выше обычного, потому что растения возобновляют воздух, не давая ему испортиться. Когда зоопарк, наконец, садится на планету, корабль часто остается на месте посадки, никогда уже не перемещаясь.

Большинство кораблей-садов безоружны, все пространство отводится для скота и колонистов. Однако команды некоторых зоопарков, проведя несколько поколений в космосе, даже ни сев ни разу на планету, обнаруживают, что предпочитают свой ковчег

любой планете, и отбрасывают планы где-то осесть. Эти корабли-отступники часто несут до 20 единиц тяжелого и среднего оружия на турелях.

Зоопарк движется цепочным главным кормилом. Два главных кормила объединяются, чтобы магические энергии двух кормчих могли двигать необычайно массивный корабль. SR будет средним от личных значений SR для каждого мага.

Прочие конфигурации кораблей

Оса класса «пчела»: Этот вариант осы предназначен для использования в глубоком космосе в областях, где колонисты людей-ящериц установили внепланетные базы. Все посадочные устройства сняты и заменены двумя дополнительными турелями с 2 или более средними либо тяжелыми баллистами. Пчела может садиться на воду, но обычно используется только в космосе.

Черная вдова: Черная вдова – это специализированный паук смерти, применяемый неоги для нападения на заклятых врагов.

Количество баллист и катапульт для стандартного паука смерти на черной вдове утроено, и к ним могут также добавляться греческие огнеметы и бомбарды. Кроме того, сильно увеличено количество неоги, амбалов и рабов. Перегрузка воздушной оболочки, вызываемая таким большим экипажем, неоги не беспокоит: рабы, пережившие битву, будут съедены на обратном пути. Черные вдовы не используются для торговли, только для отмщения и покарания непокорных.

Таранная бомбарда: Капитаны великих бомбард, этих кошмарных судов гиффов, часто оказываются без достаточного количества дымно пороха для своей огромной пушки. Чтобы уравновесить этот недостаток, нос великой бомбарды часто обшивается броней, чтобы дать судну дробящую таранную атаку. Подобная модификация повышает AR носа до 5, но уменьшает общий MC корабля до F.

Просто, чтобы было еще прикольней, гиффы, у которых есть достаточно пороха для стрельбы из пушки, часто притворяются, что собираются таранить, воздерживаясь от стрельбы до последней минуты, чтобы вражеское судно терялось в догадках.

Яйцевоз: К счастью замечено, что неоги на крупных планетных телах отсутствуют. Однако, кажется, назревает движение неоги по завоеванию и поселению на планетах. Яйцевозы – это пауки мысли, с которых сняли кормила, оружие и экипаж, набили их яйцами неоги и оставили дрейфовать на орбите какой-нибудь подходящей планеты. До сих пор ни один еще не перенес аварийной посадки, но весьма вероятна возможность того, что однажды появятся наземные неоги. (Это полный бред, неоги размножаются почкованием – переводчик).

Шмель: В этом массивном варианте осы-пчелы также выброшены и ноги, а обшивка расширена и углублена, чтобы вместить дополнительные девять тонн груза. Неуклюжая внешность шмеля выдает в нем торговое судно. И легкую мишень.

Чтобы отвадить возможных каперов, осы часто маскируются под шершней с помощью магии, иллюзий или фальшивой обшивки. Также подобная техника используется пиратами, чтобы добыча не шарахалась от них, сберегая на этом значительное время и усилия.

Цокотуха, сверхтяжелая: Поиски еще большей защищенности привели к появлению сверхтяжелой цокотухи. Ее AR 3, среди лучших для кораблей такого размера, но пониженный класс маневренности, E, делает трудным управление в бою.

Палуба под куполом: Эта закрытая версия москита, или «комара», имеет покрывающий верхнюю палубу купол. Используется живодерами разума (иллитидами) и прочими светочувствительными существами. Купол не влияет на AR или спас-броски судна, но дает какую-то защиту находящимся на верхней палубе.

Стрекоза, тяжелая: При случае, на стрекозу добавляется броня, улучшая ее AR до 7 и снижая MC до D. Большинство тех, кому нужен корабль с повышенной защищенностью, обращают свои взоры на более высокий класс цокотух, вместо того,

чтобы модифицировать стрекоз, но если они не могут себе позволить новый корабль, часто им приходится удовлетворяться этим вариантом.

Дредноут, тяжелый: Эти обшитые броней монстры получают AR 2 в отличие от своих немодифицированных тезок. Однако дополнительная масса уничтожает маневренность, ухудшая MC корабля до F. Крепкие, но неуклюжие, тяжелые дредноуты обычно вооружаются четырьмя тяжелыми катапультами и восьмью тяжелыми баллистами – вдвое больше стандартного вооружения.

Дредноут, пиратский: Пиратские дредноуты легче и маневреннее своих иллитидских тезок. Сняв все лишнее, эти суда получают AR 6 и MC D. Большинство пиратов также увеличивают огневую мощь, добавив 1-6 легких баллист.

Светлячок: Вариант стрекозы, используемый людьми в отчаянных военно-космических акциях. Светлячок представляет собой всего лишь большую бомбу. Легкая катапульта заменяется либо бомбардой, либо греческим огнеметом, а корабль набивается боеприпасами. Идея в том, чтобы кормчий направил его в средоточие вражеского флота и подорвал, врезавшись в более крупный корабль. Магу (иногда) дают спасательную шлюпку или межизмеренческое спасательное устройство.

Огненный ветер: Этот лишенный источника мощности мотылек не использовался эльфийским флотом со времен Войн Нелюдей. Представляет собой судно-камикадзе, нагруженное горючими материалами и пилотируемое так, чтобы врезаться во вражескую палубу. При использовании против деревянных судов, каждый огненный ветер обладает эффектом двух одновременных попаданий из греческого огнемета. Пилотов огненных ветров тренировали уносить ноги, если возможно. Под конец Войн Нелюдей эльфы даже посылали пилотировать эти суда очарованных орков и людей.

Пламенеющий дракон: С любовью вышедших в космос на драконах шу луньцев (особенно вставших на стезю флибустьерства) к бомбардам и греческим огнеметам сравнятся только чувства людей-ящериц и гиффов. Часто все тяжелое оружие на борту будет только этих типов, а большая часть грузового пространства будет занята зарядами и снарядами. В результате подобного нарушения техники безопасности в космосе ходит значительно меньше драконов, чем могло бы, если б их капитанам нравилось более безопасное оружие.

Быстроногая оса: Эта конфигурация осы предназначена для бегства. У корабля более легкая броня (AR 8), но улучшенная маневренность (MC C). Кроме того, три тонны грузового пространства в хвостовой секции заняты средним джеттисоном.

Мотылек без источника мощности: Посадочное судно и малый истребитель, это мотылек, у которого волшебное кормило заменено не волшебными двигателями. Обычно двигатели этого судна развивают тактическую скорость SR 2 и не способны развить скорость волшебного путешествия.

Мотылек, дикий: Космос засоряют многочисленные покинутые мотыльки – останки проваленных заданий, не доставленных посланий и старых битв. Подобные суда существенно разрослись, их крылья свились в подобие морских раковин. У весьма немногих можно обнаружить внутри работающий двигатель, и пока их не приведут в норму, у них будет AR 9 и MC E. Стоимость починки равна ремонту половины корпуса.

Комар: Один из самых маневренных кораблей в космосе – это облегченная версия москита, комар. Его AR 8, но MC B. Из-за своей способности уворачиваться, комар часто используется как шаттл или спасательная шлюпка в зонах боевых действий.

Молот, тяжелый: Несколько слоев обшивки из кости, дерева и металла снизили маневренность тяжелого молота до маневренности наземного судна в космосе (MC F), но повысили его AR до 4. Подобная модификация также улучшила категорию спас-бросков – у тяжелого молота она как у металла.

На тяжелых молотах часто стоит несколько турелей, и они великолепные суда центрального флотского командования (или, как вариант, для борьбы с флотом). Их часто

используют, чтобы давить более маленькие корабли. Однако со своей слабой маневренностью тяжелые молоты редко встречаются вне крупных флотских действий.

Джаггернаут: Этот боевой корабль гномов представляет собой вариант колесника, куда добавили 15 тонн вооружения. Оружие будет разниться от корабля к кораблю, но все будет одного типа: либо все баллисты, либо все катапульты или все легкое оружие. Будет установлено намного больше оружия, чем экипаж может обслужить – лишнее оружие служит для запугивания, и для замены поврежденного в битве. Часто все оружие будет заряжено заранее, чтобы сэкономить время в критические первые раунды корабельного боя. Также часто добавлены носовые и кормовые тараны.

Иногда (10%) джаггернауты имеют дополнительную броневую обшивку из разобранных железных големов, что улучшает AR до 6 и ухудшает MC до F.

Киты-убийцы: У этих переделанных китов снята часть внешней обшивки, чтобы открыть батареи баллист или, очень редко, бомбард. Может быть добавлено до шести станковых оружий, но все это ценой ухудшения AR до 6 и MC до F. Хуже всего, подобные изменения подрывают устойчивость корабельной конструкции – при таране цели в 50 тонн или больше существует вероятность 50%, что кит-убийца разломится. Наиболее успешные киты-убийцы – это пиратские корабли, которые используют гномов-иллюзионистов для маскировки под обычных китов.

Военкор, дикий: Покинутые на произвол судьбы и дрейфующие военкоры, подобно любому другому эльфийскому кораблю, продолжают расти. Их кристаллические крылья завиваются в замысловатые спирали. Если найти подобный корабль, его MC будет E, а его AR 9 (более старые становятся более хрупкими). Эти низкие TTX можно выправить, совершив ремонт равный восстановлению половины очков корпуса корабля.

Нарвал: Версия боевого дельфина с колющим тараном на носовом мостике. Подобный процесс также требует убрать окна.

Могучие волнистые рожки: У этих волнистых рожков гномов часть раковины срезана, чтобы увеличить огневую мощь и маневренность. Срезанные части хранятся для дальнейшего использования и отделяются от обшивки, только если задание выглядит необычайно опасным. Могучие рожки несут дополнительные пять легких баллист и обладают MC C. Однако бронезащита падает до 8.

Снежинки: Морские ежи переделанные в посыльные суда для неоги. Судно окрашено в белый цвет, а на все шипы надеты колпачки из металла или слоновой кости. С этими колпачками корабль утрачивает способность атаковать, однако ее легко вернуть, просто сняв колпачки.

Скоростной клипер: Даже и не клипер вообще, это вариант колесника гномов, от которого осталась только рама и несколько плоских поверхностей для экипажа. Повсюду свисают гамаки и сети, удерживая груз на месте. Подобная модификация улучшает корабельный MC до C, но снижает бронезащиту до 8. Скоростной клипер не может безопасно садиться вообще, и все члены экипажа видимы и открыты для вражеского огня, поскольку нет никаких «нижних палуб», где можно было бы укрыться.

Стингер: Вариант москита, где грузовым трюмом жертвуют ради оружия – баллисты, катапульты или джеттисона, согласно вкусам хозяина.

Торговец, легкий крейсер: Вариант торговца, предпочитаемый пиратами и страдающими от пиратов. У этого типа корабля снижен MC (E), зато AR 4. Несет три средних баллисты или катапульты.

Тиран таран: Разновидность стандартной обшивки с более крупным колющим тараном, модифицированным, чтобы быть шире носа. Используется преимущественно против небихолдерских кораблей, благодаря тарану облегчает взятие на абордаж.

Обломки тирана: Непримиримые бихолдеры потрошат обломки побежденных кораблей, порабощая всех выживших орбусов и оставляя корабельные останки дрейфовать в космосе, служа предупреждением прочим. Как результат, в любой системе, где распространены глаза-тираны, обычно есть множество обломков тиранов.

Подстраничные примечания

«Не знаю, как он это сделал, но он прямехонько накрыл залпом кватердек. Увидев это месиво, она спустила флаг. Спас наши шкуры, что правда, то правда». Саив Живодерское Проклятие, рота алебардщиков.

«Я был в плену на эльфийской армаде, когда эта крохотная саранча ворвалась в поле зрения. Она врезалась в эльфийский корабль, взорвалась как маленькое солнце. Эльфы предоставили мне возможность бежать, пока сами они спасались в своих мотыльках. Но как бабахнула армада – в жизни не слышал ничего громче». Гррравл Железная Рука, Полководец гоблинов.

Проблема? Нужен ремонт??
Посетите лазарет для фрегатов Черного Пса.
Информацию о нас см. «Руководство Боевого Капитана».
Наши цены – там же, стр. 38.
Быстрая работа. Хорошие цены. Не задаем вопросов.